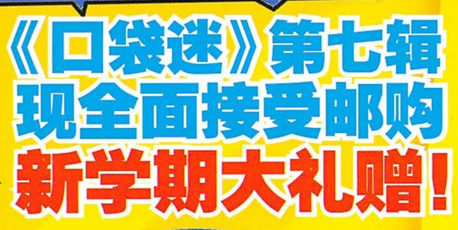


掌机迷
POCKET GAMER
零售价5.80元
2007年06期 Vol.76
总力特辑
尘封于历史的望族
SQUARE · ENIX的峥嵘岁月
弧光
怪物猎人PORTABLE 2nd
详尽研究
超级机器人大战W
圣剑传说·玛娜英雄
完全攻略
电子天下
ISSN 1672-8866
06>
9 771672 886049







赠 精彩影像 最新动画收录

最新剧场版动画大收录，钻石珍珠官方原声音乐集大附录，绝对不能错过的丰富！

3月10日

全国火热上市

超值定价 18元

邮购请注明“口袋迷7” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收） 邮编：100011
联系电话：010-64472177 /64472180 邮资免取

可爱皮丘

神奇火稚鸡





赠 实用大礼随机二选一 超可爱口袋珍藏钱包

超可爱超实用的口袋妖怪珍藏钱包于《口袋迷7》送出了，国内限定版的图案设计，即使在日本也是买不到的哟！本期共两款可供广大口袋迷们选择，快快收集齐两款向你的好友炫耀一下吧！

奖 口袋御宝 多功能电子表

日本原装正品，多功能电子表，不仅可以查时间、年历，里面还收录多款游戏功能，让口袋妖怪随时守在你的身旁吧！本辑送出十套，绝对珍藏，快寄出回函卡参加抽奖吧！

掌机迷2007年第6期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.76的抽奖活动截止时间为2007年4月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

73-74期中奖名单

PSP

地区	姓名
辽宁沈阳	王瑞

NDSL

地区	姓名
江苏南京	张骏良

ACEKARD

地区	姓名
江苏无锡	何欣欣
上海	王杰
郑州	赵经纬
吉林	周宁
浙江永康	林栋
广东汕头	李成光
安徽	舒鹏

SCDS

地区	姓名
北京	顾盼翔
天津	罗凯
江苏南通	陈瑞欣
湖南湘潭	李晨
广东汕头	谢江华

EZ5

地区	姓名
贵州贵阳	桂思杨
新疆乌鲁木齐	林智强
上海	朱炯
河北石家庄	赵伟
广西桂林	卫智峰

M3DS

地区	姓名
江苏江阳	泰泽锋
北京	卢研
山东	姚波
天津	刘斌
河北保定	李雷
辽宁沈阳	刘伟滨
湖北黄石	林文军

EWIN2-SD

地区	姓名
浙江宁波	钱振福
云南楚雄	李勇
四川彭州	曾晃

EWIN2-MINI

地区	姓名
浙江宁波	庄卓钧
安徽合肥	沈运丹
天津	余成龙

EWIN2-Micro

地区	姓名
上海	张晨
内蒙古呼和浩特	吕本庆
吉林长春	于洋



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



《口袋迷7》将与春节后火热上市，超值赠送口袋妖怪限定钱包两款，随机获得，不要错过。本期大抽奖奖品为日本原装多功能电子表，快快寄出你的回函卡来参加抽奖活动吧！

口袋迷(7)

■定价：18元　已上市

《口袋迷》的新春大礼：400页超豪华内容配置——特别奉献100页全新文章，篇篇精彩，值得一读再读；300页经典文章彻底修订，新加入大量资料补充，附赠精华版光盘！

口袋迷精华本(1–5)

■定价：24.80元　已上市



《反叛的鲁路修》角色相关情报满载，动画歌曲全集CD，两张精美超大海报，百幅华丽插画。由"反叛篇"和"学园篇"这两部分组成的『反叛的鲁路修』角色特辑两册套装。

反叛的鲁路修

■定价：24.80元　4月下旬出版

本书是国内第一本正式推出的针对PSP软硬件使用的大型工具书，内容囊括了截止三月中旬的所有主流周边及配件的使用技巧，是PSP玩家不能错过的珍藏。

PSP终极奥技

■定价：19.80元　3月31日出版

新春的SOCOOL又将装载着满点的时尚讯息和潮流逸品到大家身边，潮流的解析更加的犀利和细致，最新搭配也毫不保留的全盘推出，这就是潮流至圣SOCOOL 4月刊。

SO COOL 2007年第(4)期

■定价：15元　3月26日出版



超时空要塞MACROSS 可曾记得心中的感动/M.I.A. RX78大集合/MG Hi-ν敢达评测/圣衣神话海龙/PG夏亚专用扎古II/牡蛎男孩的忧郁之死/人狼/S.I.C. VOL.14/长门大萌神/旺达与巨像

TOYS2007年第(4)期

■定价：9.80元　3月28日出版



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求极高，邮购另赠特别限量版光盘。

石田彰挚爱收藏

■定价：28.80元（六折）　4月15日结束



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购



彻底攻略 超级机器人大战W 战神2 喧哗番长2 圣剑传说 玛娜英雄，特别策划 火炎纹章的历史，本期《电击DVD》超值大赠送，原声音乐/限定壁纸/PS与PSP用游戏满载。

电子游戏软件2007年第8期

■定价：9.80元　3月24日上市

电子游戏软件

2007年第1～4、7、8期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元

动感新势力

28、29、39、41～51期	9.80元
47～50期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5、6期	5.80元
73、74合刊	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋季、冬季、2006年1～12期(2、5期已售完)	15元
2007年1～4期	15元

TOYS(酷玩意)

2007年1～4期	9.80元

反叛的鲁路修(新)	24.80元
石田彰挚爱收藏(6折)	28.80元
口袋迷(7)(新)	18元
PSP终极奥技(新)	19.80元
06年标准掌机典藏	24元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


TOYS
酷玩意
2007年4月号
Vol.13
3月28日
即将上市
定价
9.80元
M.I.A.RX78大集合
圣衣神话 海龙
S.I.C.VOL.14
超越时空的感动
——MACROSS
特别策划



■封面主题 超级机器人大战W■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘浩
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹、月莺
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.76 2007/06

特别策划

攻略战队

新作工房

软硬兵团

新闻中心

目录

玩乐吧

游戏单间

掌上动漫坛

PG吧

本刊声明

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

LEVEL5社长 日野晃博访谈

LEVEL5成立于《赛尔达传说 时之笛》发售之前的一个月，即1998年10月，公司位于九州的福冈。从《勇者斗恶龙VIII》开始，LEVEL5数年内一直致力于国民RPG游戏的开发，虽然LEVEL5主要为PS2平台制作游戏，但是也为任天堂的DS制作了《雷顿教授与不可思议的小镇》，而另一款作品《勇者斗恶龙IX》正在开发中，从今年春季开始LEVEL5更换了新的LOGO。



↑LEVEL5的新LOGO的主体是字母V。

福冈是游戏好莱坞！

——《勇者斗恶龙》系列的最新作品竟然是DS平台的，这条消息还真是有冲击性啊！

日野：由于这次硬件平台的变更，很多人向我们表示了不同的看法，不过我们是基于“如果要做《DQIX》的话就一定要出在DS上”这种纯粹的心情而决定的。



——LEVEL5终于要迎来成立8周年了，在这么短的时间里开发出了两款国民级的DQ游戏，其中有什么成功的秘诀吗？

日野：我们时常保持着努力去做的心态，当然也有运气好的成分在内了。8年这个时间对制作公司来说并不算短了，有些公司甚至在第一年就倒闭了，与其说我们在短期内做出了成功作品，不如说我们的踏实作风获得了认同。

——很多游戏公司都以东京或关西为据点而建立，LEVEL5为什么选在了福冈呢？

日野：我原本就是生活在福冈的，业务拓展后的现在更离不开福冈了，还是取决于环境的关系。

——环境指的是什么？

日野：游戏制作的娱乐产业可以毫无障碍地收集情报，而且作为地方城市，跟东京相比，居住环境更好一些，房租也便宜，食物都很美味。在这种环境下很容易进行创作，因此我常说福冈是“压力小的地方”。

——而且城市也不会乱糟糟的吧。

日野：虽然创作这种事情在哪里进行的差别并不大，但还是在容易创作的环境里比较好啊，在这个意义上福冈是很适合创作的地方。

——人材方面的情况如何？

日野：福冈当然也有很多优秀的人材啦，有些人为了加入DQ这样的大项目而来，还有人听说了LEVEL5的名字从九州以外的地区跳槽过来，实际上公司的工作人员里有50％以上是从东京和大阪转职来的。

郝蔚然	攒钱购机攒得花都谢了。
读者资料	男，18岁，山东省济宁市育才中学K2-4班，272000

——九州向东京和关西输送优秀人材的实例很多呢。

日野:我们正在为将这种情况倒转过来而行动着。

——日野先生说“福冈是游戏好莱坞”，还担任着GFF组织的会长吧?

日野：虽然现在不太像会长了（苦笑），为福冈保留人材实在是困难啊。看到大学里人才济济，真想把他们都收到公司来，可惜他们都更愿意去东京工作，我们无论如何都应该做些什么才好。在和其它公司商谈过之后，就举办了GFF。

——2003年就开办了游戏・厂商・福冈(GFF)吧。

日野：最初是叫这个名称的，不过现在已经变成了游戏·厂商·友谊了，有9个公司参加。

——与不同的公司在开发制作方面有过合作吗?

日野：到目前为止还没有，还是竞争心强啊（笑）。希望今后在制作不同题材的游戏时能与其它公司合作。

在《脑锻炼》流行之前策划的《雷顿教授》

——LEVEL5首次作为发行商而发行的《雷顿教授与不可思议的小镇》已经在2月15日上市了，这款游戏的策划是从什么时候开始的呢?

日野：最初是从我跑到多湖先生那里打扰他说“一起制作游戏吧?”开始的。

——为什么去找千叶大学的名誉教授多湖先生呢?

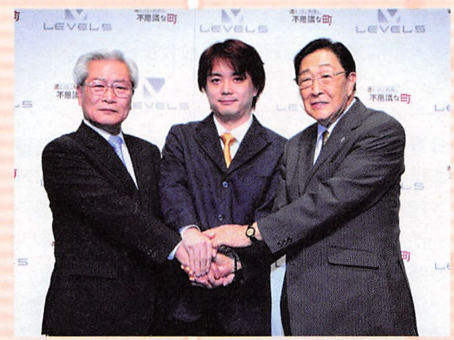
日野：我从孩提时代就开始看多湖先生的《头脑体操》，我是他的崇拜者。



↑多湖辉先生是千叶大学的原教授，现在则是名誉教授。

——但是崇拜者一般是不会跑去跟人家说“一起做游戏”这样的话吧?

日野：最初是想做一款神秘AVG游戏的，但是从0做起的话太困难了，如果不听取相关题材作家的建议，很难做得有趣。不想做半吊子的东西，正在考虑该向谁请教的时候，我想起了多湖先生，而且从第一次见面开始，多湖先生的反应就不错。



↑与有关专业人士的合作对制作游戏很重要。

——很是顺利的决定下来了呢。

日野：最开始是希望和多湖先生一起讨论AVG游戏中的解谜部分，多湖先生一边考虑着那个，一边提到如果把《头脑体操》做成游戏多好，于是我说那就做成游戏吧。

——当时打算制作《脑锻炼》性质的《头脑体操DS》之类的游戏吗?

日野：《脑锻炼》是从《雷顿教授》衍生出来的，在《脑锻炼》类游戏的大潮到来之前，我们打算先推出《头脑体操》的DS版，然后再推出我们的神秘作品。在策划进行过程中《脑锻炼》突然流行起来，流行的时机太好了，让我高兴地想“这种题材的软件也能热卖”（笑）。不过一旦流行之后，《脑锻炼》的类似软件也会大量涌现，这就不妙了，大家都会认为LEVEL5首次作为发行商推出的游戏是受到了游戏热潮的影响而策划的，于是要重新策划，把DS版《头脑体操》的事情暂时搁置。多湖先生提出把《头脑体操》的谜题放到故事里去，让游戏既有《脑锻炼》的趣味性又有AVG游戏的故事性，我也觉得有同感，于是就决定向这个方向努力了。

——原本就决定给DS做游戏的吗?

日野：对，我们的员工午休时间总是在玩DS，看样子成天泡在游戏里的人连午休这样的自由时间也离不开游戏。虽然大家一般是玩家用机游戏，玩掌机游戏的比较少，但是看到大家一起玩《马里奥赛车DS》的情形，我觉得在这么有趣的主机上做出来的游戏也一定会有趣。

从人设开始决定的《雷顿教授》

——第一眼看到《雷顿教授》就觉得画面有特殊的魅力。

日野：谢谢称赞，我认为营造氛围还是很重要的。做人设的是长野拓造先生，跟我是同乡哦。

——是有明海边的大牟田市吗？

日野：你知道的真清楚啊（笑）！长野先生希望能负责AVG游戏的视觉魅力表现，所以在决定游戏标题前先决定了画面风格。长野先生喜欢国外的动画，整理过吸收国外动画要素而获得日本人好感的内容后，就设计出现在这种风格的画面，一边看着画面一边考虑“在这种世界里的主角应该是怎样的人物呢？绝不是美形的主角”，最先浮现在脑海里的人物形象是福尔摩斯和华生。符合这种风格的主角应该是英国绅士般感觉的，名字就叫雷顿教授吧，还有一个聪明的少年路克跟他一起搭档解谜，把这些关键字告诉长野先生后，他就画出了人物形象设定图，成为本作设定的基本。

——雷顿教授是突然想出来的名字吗？

日野：没有能成为语源的东西。

——多湖先生的名字是“辉”，英文写作bright，雷顿教授的名字不是由这个转化而来的吗？

日野：（吃惊的表情）啊，完全不是这样的（笑）。真的只是随便想到的而已，没想到这样有时候也会产生预料之外的不错效果。

37岁大叔主角的声优是大泉洋

——《雷顿教授》的声优阵容很豪华呢，大泉洋先生担任雷顿教授的声优，那么教授的年龄设定是多少岁呢？

日野：设定是37岁，大泉洋先生的感觉还年轻了3岁。普通游戏的主角都是十几岁二十多岁的，本作用大叔级人物当主角也是为了配合作品性。而容易让孩子们产生代入感的路克虽然是个聪明的少年，也时常会摔倒，这样的角色更容易让人觉得亲近，所以没有设定成完美的天才少年。



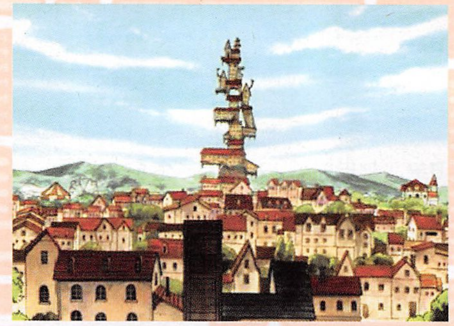

↑左图为大泉洋先生，右图为堀北真希小姐。

——路克的声优堀北真希的声音感觉真不错。

日野：不错吧（笑）？本作充满了动画的魅力，任天堂方也说画质不错而惊讶哦。

——小镇中心的塔让人印象深刻。

日野：其实那座塔就是故事的关键所在，解开塔的谜就解开了小镇的谜。



↑这就是小镇中心的塔，有种违法建筑的感觉哦。

——那座塔还给人一些不安感。

日野：关于那座塔，和发表会时公布的内容有所变动，为了营造不安感和异样感，特地让设计者画出“卷入乌云的旋涡”的感觉。

出血大放送的《雷顿教授》

——《雷顿教授》是一款享受解谜乐趣的游戏，但是会不会因为在游戏中解不开某个谜题而卡住？

日野：这个方面我们已经考虑到了，所以给谜题设定了三个提示，一般来说看完第三个提示之后大多数人都能解开谜题了，所以不会卡住。不过要看提示的话，就需要消耗提示点，如果刚开始就用掉很多提示点的话，到后来就会比较棘手了，希望各位在玩的时候能够尽量自己开动脑筋不看提示来解谜。另外游戏里还有些地方如果不解开15个谜题就无法通过，不过打比方能解开50道题中的15个就可以了，不会因为有一道题解不出而卡住。游戏里有“稍后再想”的模式，可以跳过一些谜题，跳过的谜题也会自动收录在谜题辞典里，等有空的时候可以慢慢想。谜题辞典相当于是一本收录了游戏所有谜题的书，全部完成后可以让朋友也来解谜试试哦。

杨博	DS坏了，在BOSS那里放了两个月，不知……
读者资料	男，17岁，陕西省宝鸡市长岭家属区39#3-5-1，721000

——《雷顿教授》打算推出三部作品吧?

日野：原本是策划要推出三部作品的，因为《头脑体操》的谜题有很多呀。我们想要把尽可能多的谜题做到游戏里来，所以不做三部作品应该是装不完的（笑）。

——《头脑体操》系列也出过23本书呢（笑）。

日野：本作发售之后，整整一年里都会通过Wi-Fi来提供新谜题的下载，有些原本打算放在第二作里的谜题也会移作下载用。一年52个星期最少会提供52个谜题的下载，有时还有可能更多的谜题，每一周都提供新的谜题，我们可是出血大放送哦（笑）。

希望年轻女性和父子享受游戏乐趣

——这样出血大放送的《雷顿教授》要怎样来享受游戏乐趣呢?

日野：因为有持续一年的下载提供，所以希望大家能玩久一些，里面有些谜题是不看结局就无法解开的。这款游戏希望大家都能来玩，年轻女性自然包括在内，我们还特别推荐给父母和孩子们，希望父子在一起玩的时候会产生“爸爸，这道题怎么做”的对话。多户先生也说过“希望父母对孩子说来玩这个吧”。

——小时候看过《头脑体操》的父亲们也会说“这道题我知道，交给父亲来做吧”。

日野：但是我们对谜题进行过微妙的加工，也有可能解不开哦（笑）。有人在网上发表看法说“这是大作系的休闲游戏”，被贴上与大作和休闲相反的关键字来评论也是很有意思的。实际上《雷顿教授》是既有大作的感觉，玩起来又很休闲的游戏，我们做的豪华，还请各位以轻松的心态来玩游戏。



↑多湖教授写的《头脑体操》有中文译本。

——会对喜欢玩《脑锻炼》类软件的人有吸引力吧?

日野：DS的女性用户很多，据说玩家里有一半是女性，这种主机还是第一次出现呢。我们在游戏盒的里面放进了类似杂志宣传广告的东西，希望让大家看了之后觉得有趣而购买。



↑《雷顿教授》的第二作已经确定了，年内就可以玩到。

热衷DS的掘井和日野

——接下来是关于《DQIX》的问题，如果不听到回答的话我就不回东京哦（笑）。

日野：我可不知道能回答到什么程度（笑）。

——PS2版的DQ开发结束后很快就决定让LEVEL5进行《DQIX》的开发吗?

日野：是的，《DQVIII》的后一部作品决定让LEVEL5来制作是很早就决定好的事情。虽然我们没有发表过相关信息，但是《DQVIII》之后马上就开始《DQIX》的开发了，只是其间也有过很多迂回曲折。

——是怎样的迂回曲折?

日野：这个请去问堀井雄二先生吧（笑）。

——《DQIX》在时隔12年之后再次回到任天堂平台上,但是却决定为掌机DS制作,实在让人意外。

日野：DS毕竟是销量最高的硬件，并且在讨论《DQIX》的方向性时，我和堀井先生都热衷于DS的游戏，一致认为DS真好玩。

——堀井先生当时在玩什么游戏?

日野：当时他正在玩《动物之森》，总之是玩过很多游戏的。

——第一次制作掌机游戏,开发方法有什么不同吗?

日野：对LEVEL5来说确实是首次制作掌机游戏，不过制作起来还是比较容易的。比如做出什么东西之后，如果需要重新做一遍，在其它平台上可能需要一个星期来实现，而DS的话在第二天就可以看到重做后的结果了。能够很快看到结果，对策划方来说就是制作比较容易的。

——所以到最后还可以进行调整吧。

日野：最后调整也很容易，我在周六带着开发ROM回家去玩，周一就把20页的修正报告送到了开发小组，所以大家都说“星期一真可怕”。

带着制作新DQ的想法进行开发

——《DQIX》能联机玩是亮点啊。

日野：挑战新的事物是很重要的，堀井先生说要带着制作新DQ的想法进行开发,我很赞同这一点。但是无论我们进行了什么创新，不能得到堀井先生认同的话是不行的，所以现在所有的开发人员都在加紧努力。

——使用Wi-Fi可以做很多事情,比如《雷顿教授》的谜题下载,那么《DQIX》用Wi-Fi能做什么呢?

日野：关于这个我们做了很多试验，不过每一种设想都还停留在试验阶段而已,所以现在无法透露什么,还是直接跟掘井先生取材比较好哦(笑)。掘井先生有很多“想这样利用DS机能”的好点子，就此决定的部分很多，现阶段能说的就只有大家能联机玩的《DQIX》有一些特别的隐藏要素。



↑四个人一起玩《DQIX》的画面。

——能4个人同时玩的游戏，反过来想想会不会因为找不到一起玩的人而减少乐趣呢?

日野：发表会上展示的是4个人一起玩的情形，不过大家过于关注4个人同时玩的部分了，其实一个



人玩跟4个人玩并没有什么差别。

——就是说一个人玩也会很有乐趣吧。

日野：我们是在一个人玩的基础上，加入了使用网络联机的部分。

——真期待用DS来玩这个游戏啊。

日野：现在游戏方法是保密的哦（笑）。

——本作的副标题相当短啊。

日野：《星空守望者》这个副标题是掘井先生决定的，我第一次听到的时候还很吃惊呢。

——与前作副标题《天空、海洋、大地与被诅咒的公主》相比短了一半呢。

日野：只是回归普通了而已（笑）。

——从这个副标题延伸出的剧情是?

日野：这个我不能说哟（笑），抱歉，剧情相关问题还是去问掘井先生吧。

——日野先生是看过剧本的吧?

日野：嗯，也可以这么说吧（笑）。

——发售日期定在今年，开发速度还真快啊。

日野：距离前作完工已经有3年时间了，开发时间要比以前的游戏短上一年左右。

充满挑战的DQ开发

——最后向读者说几句话吧。

日野：我们从《DQVIII》开始开发，这个系列终于进入了第九代的阶段，很长时间以来一直不变的DQ顺应时代变化而慢慢改变着。我们一边关注着变化的部分，一边进行DQ这种大作的开发，希望大家能见证新形态的DQ产生。对4年一款的作

李刚	真想再买个PSP呀，一手拿DSL一手拿PSP才爽嘛！
读者资料	男，27岁，山东省威海张村魏桥纺织三纺后纺，264200

品，如果有人问系统是不是跟以前一样，我想那是不一样的，现在的网络很发达，多少需要顺应时代而变化。虽然有很多人希望DQ能保持像以前一样的风格，但是加入新的东西也不错啊，虽然最终不知道会变成怎样（笑）。

——这作DQ如此引人注目，果然还是发行商的影响力大吧？

日野：制作大作要比当发行商的挑战更大，所以我们会很努力来制作的。

——LEVEL5除了要做《DQIX》之外还要做PS3软件，还有《雷顿教授》系列……话说《雷顿教授》的第二作打算什么时候发售呢？

日野：虽然还没有正式发表，不过今年内一定会出第二作的。

——今年对LEVEL5来说真是值得纪念的一年啊。

日野：我们会尽最大努力做好的（笑）。

深入了解日野晃博的问答

——福冈最有魅力的是什么？

日野：当然是美味的料理，我一直都住在福冈，虽然某种程度上来说已经麻痹了，不过希望到福冈来的人都能品尝到美味。

——请说说你常去的料理店。

日野：公司附近有一家名字叫鱼末的料理店真的很不错，不过那家店不像高级料理店，看上去很普通的。在台子边坐下之后甚至会碰到旁边其他人的胳膊，感觉就好像坐在闹市里一样，寿司和大虾都非常好吃。

——喜欢的食物是什么？

日野：最喜欢吃生肝寿司，每次去烤肉店一定会点这个吃。

——讨厌的食物是什么？

日野：没有什么讨厌的食物，就算是九州人不喜欢吃的纳豆也没问题。

——现在最想要的东西是什么？

日野：嗯，貌似没有什么特别想要的东西。啊，对了，想要103英寸的等离子电视，虽然去商店看过三次，不过要560万日元，果然不是能爽快买回家的东西啊，不过还是想要（笑）。

——休息日一般都干什么？

日野：多数是开车去不同的地方吃饭，基本都是在室内活动。

——有关注的棒球队伍吗？

日野：我不怎么看棒球比赛，不过因为是住在福冈的，所以支持福冈大荣鹰队。

——制作游戏有什么开心的事情吗？

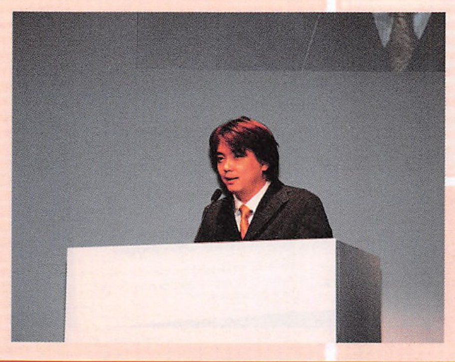
日野：在策划会议上大家争相提出建议的时候最开心了，每个项目最初阶段的策划会议是最有趣的，基本上都是半开玩笑的发言，真的非常有趣。

——你认为程序员适合担任社长吗？

日野：某种程度上来说是很适合的。社长这个位置对软件没有十足把握就不行，所以若要从创作者中挑选社长人选的话，程序员担任社长是最容易的。程序编写没有完工的话软件就不能完成，所以程序员在项目中掌握着实权。问题解决能力也很必要，解决某些问题后还会得到“这个人真厉害”的评价，所以程序员很容易成为领导人物性质的存在。当然，如果性格内向的话就不容易担任社长了（笑）。

——对你影响最大的游戏是什么？

日野：是DQ和《赛尔达传说》。《DQIII》是我进入游戏业界的衔接软件，我常把自己做的软件与《DQIII》进行各方面的比较。《DQIII》引发的事件和影响是现在的软件无可匹敌的，不管玩多少次都会觉得这款游戏的平衡性最高。《赛尔达传说》系列的游戏我都很喜欢，《黎明公主》也玩了。《赛尔达》系列的优点在于解谜设计，需要向它学习的地方很多。



熊志刚	发现PS游戏比PSP游戏好玩多了，又多一个买PSP的理由了。
读者资料	男，19岁，南昌市青云谱区青云谱乡熊坊村村委会路口村自然村10号，330001

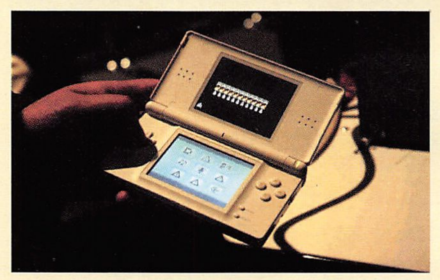
游戏巨头亮相游戏开发者论坛2007

全世界最大的游戏开发者年会“游戏开发者论坛（Game Developers Conference，简称GDC）2007”于3月5日至9日在美国旧金山的Moscone会议中心举行。世界各国的知名游戏厂商都派代表参加了此次会议，在会上开展了各种研讨及发表活动。

GDC是面向游戏开发业者的大型国际会议，在技术、合作及商品展示等方面起着非常重要的作用。本届“GDC2007”举办的会场和2005年相同，但使用的展厅从2005年时的一个增加到了三个，规模扩大了一倍以上。据分析，这与E3大展于去年宣布停办有很大关系。在和今年GDC一同举办的“GDC2007展示会”上，展位达到400多个，展位的规模和往年相比也有了不小的提升。

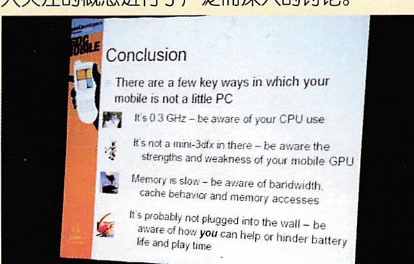
本届会议历时五天，除进行了一些重要的发表会及演讲会之外，还进行了各种相关商品的展示活动。世界各国的知名游戏厂商参加了本次会议。日本的任天堂和索尼公司作为电子游戏界的“巨头”，继续在本届GDC的基调演讲中扮演着重要的位置。微软公司是本届会议的重要赞助商，会场的每个角落中都能看到微软公司的LOGO。可以说，在举办规模，与会者层次和商业地位上，GDC都有着迅速取代E3的趋势。





GDC专业论坛“移动游戏”引人注目

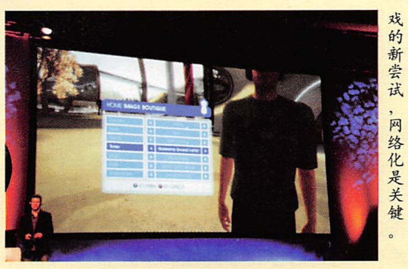
3月6日，在美国旧金山举办的“GDC2007”召开了本届论坛中最大的会议“GDC Mobile 2007”，就“移动游戏（Mobile Game）”这个近年来引人关注的概念进行了广泛而深入的讨论。



GDC大会有一个有趣的惯例，就是每年都要为“移动游戏”重新下一次定义。在概念刚刚出现时，“移动游戏”一般专指手机游戏和微软提出的“移动PC”用游戏。但近几年，这个概念的内涵发生了扩展，将掌机游戏等范畴也包含了进去。目前，除了传统的“主流派”游戏，几乎所有的游戏都被归入了“移动游戏”之中。

本届“GDC Mobile 2007”会议的议题涵盖面非常广泛，从手机的记忆管理开始，到发展用户的商业模式探索，再到如何像Wii手柄一样创造出展新的用户界面，讨论中充满了“如何从一个创意发家”的梦想。有评论称，这是一次“很有商业活力”的会议。

SCE基调演讲 用PSP形象服务PS3



←《HOME》是SCE公司对PS系列游戏的新尝试，网络化是关键。

在本届“GDC2007”会议上，索尼公司进行了以美版游戏内容为核心的基调演讲。3月7日，SCE全球工作室（Sony Computer Entertainment Worldwide Studio）总裁菲尔·哈里森（Phil Harrison）站在GDC演讲台上，向与会者阐述了索尼公司的崭新理念。

“如今时代的游戏是‘GAME3.0’。”菲尔·哈里森用这句话拉开了演讲的序幕。“GAME3.0”是SCE在本次会议上提出的新理念，熟悉IT行业的人都能看出，这个词是和如今计算机领域中以网络作为媒体构筑起的互动环境的象征词“WEB2.0”相对照的。菲尔将家用游戏发展的过程划分为几个时代：以单机为主的时代定义为“GAME1.0”，认为从任天堂FC到索尼PS之间的游戏发展应该都归入这个时代；用光盘等固定媒体承载游戏，玩家可以在传统单机游戏和连接网络的互动游戏间进行选择的时代定义为“GAME2.0”，微软的Xbox和索尼的PS2可以归入这个时代；而在最新的“GAME3.0”中，游戏自身性质变成了能动的，以网络为媒介进行传播，再通过网络构筑起相互交流的游戏环境，最新的家用主机都是这个时代中的主机。

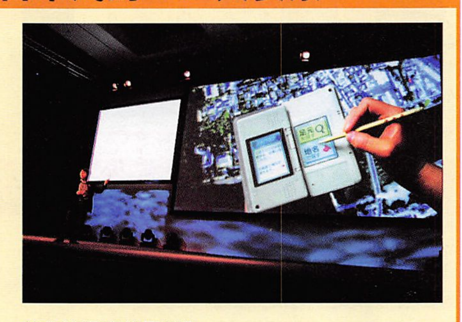
在演讲中，菲尔对《HOME》等PS3新作进行了解说，表达了PS3将向着构筑网络环境方向发展的方针。《HOME》当中有一个“模拟PSP”的要素，玩家将通过游戏中模拟的PSP主机同网友或NPC进行交流。在网络环境的构想和PS3机能运用的基础上，这些游戏软件将致力于在游戏中创造一个细节逼真程度高，自由度出众的3D方针世界。这样的作品游戏性将发展成什么样子，是今后值得玩家们关注的一件事情。

任天堂GDC基调演讲 宫本茂的“三大要素”

任天堂此次派出了以专务董事兼情报开发本部长宫本茂为首的13名公司成员参加了本届GDC，与会团队的人数达到历届之最。宫本茂在3月8日的会议上代表任天堂进行了本届会议上的基调演讲，演讲的题目为“创造的影像（A Creative Vision）”。在演讲中，宫本将任天堂当前的理念概括为三大要素，即“用户群的扩大”“发展的平衡”“创新的代价”。

在“用户群的扩大”这个任天堂近年来的核心课题上，宫本用自己开发式的实际经验进行了说明。宫本茂在多年来一直留意自己夫人对游戏的关心程度，以此作为“让不玩游戏的人开始接触游戏”的依据。宫本称，Wii发售后的一天，他晚上回家之后，看到自己的夫人正在玩Wii的下载小游戏，这样的情景以前是不会出现的。“发觉创造的乐趣是游戏开发的第一步。”面带笑容的宫本作出了这样的总结。

宫本在“发展的平衡”的话题中表示：“从结果来看，我们聚集了能够理解娱乐的硬软件开发成员。让程序员和设计师随时对话，这样的环境对于创新来讲是非常重要的。”宫本认为，在任天堂这两年的开发工作中，他“感到了将梦想



转化为现实的可能”。

在最后，宫本阐述了任天堂“敢于背负创新的代价”的理念。他以NDS主机、《任天狗》和“Touch!Generations”系列作比较，认为最新家用机Wii进行创新时背负的代价更大。宫本表达了Wii特殊手柄样式作出决定时的艰难，以及在去年E3展上获得的成功。“那时我感到，背负了代价真是太好了。”

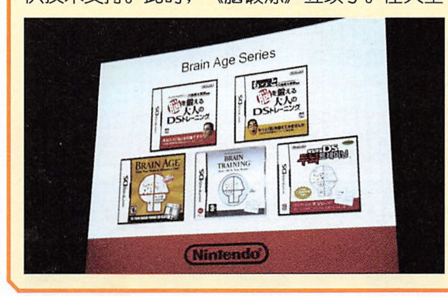
在接下来的演讲中，宫本茂继续就任天堂从玩家角度进行开发的方针，以及让还没有玩过游戏的人从现在开始接触游戏的愿望。任天堂“用户本位”的商业原则，在今年也将持续下去。

NDS《脑锻炼》开发者披露开发内幕

在“GDC2007”会议的最后一天，也就是3月9日，任天堂召开了一次名为“开发时间带再考察（Rethinking the Development Timeline）”的技术发表会，披露了NDS杀手级软件《锻炼大脑的DS训练》开发过程中的一些技术内幕。

发表会的主讲人是任天堂影音开发环境制作组组长岛田健嗣。这个开发制作组负责为任天堂公司内部软硬件部门以及一些第三方公司提供技术支持，在开发过程中起着不可或缺的幕后支持作用。主持人介绍走上讲台的岛田时称他为“任天堂的忍者”，这个称呼幽默且相当贴切。

岛田的制作组在《脑锻炼》中负责声音识别和手写识别系统的开发。据岛田介绍，这些系统在《脑锻炼》制作上马之前就已经开始了，目的是为NDS触摸屏将来的软件开发提供技术支持。这些系统的开发并不是独立进行的，任天堂和一些拥有相关技术的公司订立了合作关系，请他们提供技术支持。此时，《脑锻炼》立项了。任天堂从动作速度、内存占用量、对应语言及开发成本等项目对各公司开发的系统进行考核，最终选定了使用的程序。



实际进行游戏开发时，岛田等人遇到的第一个问题是声音识别系统对年龄跨度的对应性。同一个词由幼儿和老人念出来的声音完全不同，这对声音识别系统形成了很大的考验。为了增加系统的识别度，开发组在游戏中加入了“辅助声音字库”，分别对应不同年龄层人们的发音。此外，在颜色识别和手写系统上，游戏中也搭载了模糊识别等功能。在要求精度的识别系统中刻意加入这些功能似乎有点本末倒置，但实际上，这些都是为游戏性服务的。

其次，任天堂对游戏进行了并行的多语种对应。在这些语种中，荷兰语的加入形成了困难。由于NDS自身的系统菜单不对应荷兰语，整体输入需要消耗大量时间,但开发时间不允许。任天堂最终用“从与荷兰语相近的德语中导出副字库”的方法解决了问题,但工作人员依然十分辛苦。“现在翻回头去看看,那时的日程真的很惊人。”岛田说。

岛田用“通过先读进行事前准备”“部门之间拥有共同的计划意识”“拥有国际性的视野”这三点总结了《脑锻炼》的开发。岛田表示，他所在的技术部门还将在今后的开发中继续担任技术支持的工作，任天堂的“忍者”们将继续活跃在2007年。

SEGA举办《时尚魔女DS》抽奖活动

近日，SEGA公司针对NDS游戏《时尚魔女拉芙&贝莉DS Collection》的购买者召开抽奖活动，向玩家赠送各种限定版周边商品。

这次活动是为了纪念剧场版动画《时尚魔女拉芙&贝莉・幸福魔法》与3月21日正式上映而举办的，分为赠品与抽奖两个步骤。于指定期间在日本游戏店购入NDS游戏《时尚魔女拉芙&贝莉DS Collection》的玩家可以获得电影的购票优惠券以及以这款游戏为主题的特制电话卡。在电话卡的包装中附有一张明信片，按照厂商制定的方式将明信片寄回就可以参加抽奖。抽奖的奖品分为两种，一种是微型缝纫机与花纹布料的套装，另一种是多层首饰盒。两种奖品都是为爱美的女孩子们量身定做的限定商品，商品上印有游戏中两位女主角拉芙和贝莉的形象。这两种奖品将各选出10名得奖者。此外，厂家还将在没有抽中大奖的玩家中抽选1000名，向他们赠送这款游戏街机版的限定卡包。对于国内喜欢这款游戏的玩家来说，这些限定赠品可以称得上“幻之商品”了。



←在指定日期购买游戏就能得到的电话卡，颇具魅力的限定版商品。

HUDSON新作推出《炸弹人乐园》登陆PSP

HUDSON公司近日宣布，将于3月21日在PSP上发售著名休闲游戏系列《炸弹人乐园》的续作《炸弹人乐园PORTABLE》，售价5040日元。

《炸弹人乐园》系列是以HUDSON经典游戏形象“炸弹人”作为主角的休闲游戏合集，在历代家用主机及掌机上都曾推出过作品。本作以2005年8月在PS2发售的《炸弹人乐园3》为蓝本，在移植的基础上进行了修改，使在乐园内移动时的界面变得更加直观。





↑小游戏多种多样，但多数都与“炸弹”有关。

本作中搭载了两大主要模式。主模式“乐园模式”是一个人慢慢游玩的单机模式。玩家将沿着PSP版中重新设计的剧情，在乐园的红、蓝、绿、黄、白五个区域中前进，玩到50种以上被称作“ATTRACTION”的小游戏。除了一般的流程外，这个模式中还搭载了购买服装让主角“白色炸弹人”改变形象的收集要素。

游戏中搭载的另一个模式是“对战模式”。这个模式对应“游戏分享”功能，用一张游戏盘就能实现四人同时对战。游戏的关卡共有47种，除了传统的炸弹人对决之外，还有收集关卡内星星的“星战”、在限制时间内数次击败对手的“点数战”以及尽快抢夺王冠的“王冠战”等，可以享受到各种各样的乐趣。另外，玩家除了可以联机对战之外，还可以通过联机模式将自己进度中的小游戏传给朋友。而且，送出小游戏之后，玩家还可以在游戏中获得金钱。

PSP《大家的地图2》搭载方位测定新机能

Sony Style Japan公司和Zenrin公司近日召开发表会，就二者共同开发的PSP专用地图软件《大家的地图2》中搭载的新机能进行了说明。

《大家的地图2》是Sony Style Japan于2006年4月发售的PSP软件《大家的地图》的续作。本作除保留了前作中在地图上做记录，通过载入导游情报拓展地图等功能外，还增加了各种各样的新机能，使游戏功能大幅提升。这款软件的发售日是4月26日，软件单独售价为5040日元，和PSP专用GPS接收器“PSP-290”捆绑销售的版本售价为9975日元。

本作中最重要的新机能就是使用GPS接收器和“Place Engine”实现的两种方位测定系统。GPS就是我们熟悉的卫星定位，而“Place Engine”是将本作作为移动终端使用的新系统。这个系统开启时，PSP将自动接收周边地域的无线电波，再根据软件中储存的资料类推出使用者所在的位置。比起GPS来，这个系统的精确度更高，而且还可以在建筑物或地铁这类较难使用GPS的地方使用。将GPS和“Place Engine”结合起来使用，能够产生更好的效果。

除了定位系统之外，本作中还搭载了更为详细的步行路线检索和灾害避难路线检索机能，与PC的双向联动也变得更为方便。目前，厂商已经展开了交流自制地图信息的网络服务。围绕PSP新功能展开的商业摸索，目前仍然在稳步进行着。



←SCE和PSP的相关开发商从去年开始就致力于周边延展功能的开发，《大家的地图》算得上是一种有益的尝试。



话题1 你对《FF》系列在各平台上的反复复刻有什么看法?

●我个人很反对复刻炒冷饭，但炒得够味的话也不错！最讨厌没有诚意的简单复刻。（林丰涛，20岁）

●自从玩过NDS上的《FF3》后，发现真是个很好的游戏系列啊！复刻一下也无妨的。（林子良，19岁）

●这充分证明FF系列的强大魅力，可以让我们在不同平台反复品味，很好啊！（王富霖，16岁）

●只能说明它经典啊，这样就可以满足更多玩家的需要了！（陈星辰，19岁）

●太好了！不管是哪个平台，都有巨经典的《最终幻想》系列了。（范星建，16岁）

●一个好游戏，应该出现在各个平台上的。毕竟玩家不可能拥有所有的主机。（乐云桦，22岁）

●非常好！让最终幻想充满游戏天堂，岂不乐事？！（钱勇翔，20岁）

●不错，可以让更多的人接触到这款日本国民游戏；让它的生命力更长久；让厂商多赚钱，以便做出更好的续作。（李想，17岁）

●只要有价值，不是骗人的，那就还可以。（倪志雄，18岁）

●大家一定都非常重视这个游戏，虽然我不喜欢。（陈蒙杰，17岁）

●最终幻想在GBA上没有让人失望，继续期待！（陈威达，15岁）

●支持像NDS上《FF3》那样的重新升级式的复刻作品，毕竟经典的东西是可以再利用的。（杨万全，20岁）

●在各平台上复刻，可以让更多玩家接触到最终幻想,没什么不好的，关键是游戏很棒！（肖遇，16岁）

话题2 你认为支持Clean Rom是不是烧录卡的必备条件?

●其实大家只看效果的，如果打补丁后，游戏也能稳定的运行，谁又会计较呢？（王贝松，19岁）

●可以说是吧,虽然我对Clean Rom不是很清楚,但多一样破解就能使烧录卡的功能多一些。(宁鹏,16岁)

●当然不是，Clean Rom不过是给使用者提供便利的，我想即使用转换软件转换一下也不会给我们带来多大的麻烦的。（方勇，16岁）

●现在的玩家们真是越来越挑剔了，当初玩GBA的时候……（李文思，19岁）

●我不介意，支不支持都无所谓,只要能玩全部游戏就行。用软件可能慢,但功能也不错啊!(易滨,24岁)

●当然是必须的，买东西就是买顺心的，什么什么都不行，谁还要啊？（李响，？？岁）

●无所谓，最重要的是兼容性要好，不死机不掉档比什么都强。（李敖，13岁）

●是，明明是为了方便才买的，同样的价钱，一个还得转换，另一个直接放上就能玩了，你会买哪个？（里天威，18岁）

●不是，烧录卡只要容量大，保存完整，能复制记录外，其它功能基本无用的。（佘晓磊，16岁）

●是，厂家终将停止对内核心，但支持Clean Rom至少意味着非硬件限制以外的游戏都能玩了。（郭志峻，22岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、对于即将在DS平台上发售的《FF12自由之翼》你是否期待，对于类似这样的家用机大作的续作登陆掌机有什么看法?

2、你认为近期国内PSP价格逐渐走高是什么原因造成的?

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是:北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收。

论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏单周销量榜

进入2月份以来，DS平台上推出了多款素质不俗的作品，表现在销量榜上的就是许多老游戏逐渐被挤出榜外。

2007年2月19日－2月25日 TOP 10

2月中掌机业界最重量级的作品《怪物猎人P 2ND》登场，本作无论是销量还是市场消化的速度都达到了一个让人咋舌的程度。在PSP游戏普遍疲软的现今，竟然还能够有如此一流的表现实属不易。

1 PSP NEW 怪物猎人P 2ND

●CAPCOM ●ACT ●2007.2.22

单周销量：**746313**

累计销量：746313

超人气的本作首周就取得74万的销量,形势一片大好。

2 DS NEW 模拟都市DS

●EA ●SLG ●2007.2.22



单周销量：**50632**

累计销量：50632

EA在模拟经营类游戏这一块果然造诣非凡,本作素质不俗。

3 DS NEW 雷顿教授和不可思议的小镇

●LEVEL5 ●AVG ●2007.2.15



单周销量：**46119**

累计销量：165935

小游戏合集非常有趣,只不过有语言障碍国人无福享受。

4 DS NEW 勇者斗恶龙怪兽篇JOKER

●SQUARE・ENIX ●RPG ●2006.12.28



单周销量：**39419**

累计销量：1186372

SE近期制作得相当用心的一款DS大作。

5 DS ↓ 口袋妖怪 钻石/珍珠

●任天堂 ●RPG ●2006.9.28



单周销量：**33444**

累计销量：483605

在众多新作的冲击下,神作已经被意外地挤到了第五的位置。



6 DS NEW PICROSS DS

●任天堂 ●PUZ ●2007.1.25



单周销量：**27492**

累计销量：175364

又一款国人所不熟悉的作品，自然也是出自任天堂之手。

7 DS ↓ 新超级马里奥兄弟

●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



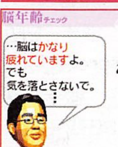
单周销量：**26040**

累计销量：4169763

新马虽然名次有些下滑，但人气不减，长卖势头依旧。

8 DS NEW 更锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●ETC ●2005.12.29



单周销量：**25520**

累计销量：4080858

同样的长卖软件，如今还能有单周2万5的销量相当惊人。

9 DS NEW 愿望之间 天使的记忆

●任天堂 ●AVG ●2007.1.25



单周销量：**23194**

累计销量：147224

相当有创意的一款作品，老任的全新尝试。

10 DS ↓ 常识力鉴定DS

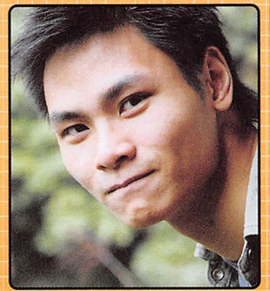
●任天堂 ●ETC ●2006.10.26



单周销量：**20817**

累计销量：1225279

看来本作很有可能变成脑锻炼的继承作品。



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

假卡风波不断 网络反思又现

R4假卡现身香港

近期市面上最热销的卡带莫过于R4，一方面是因为它低低的价格，另一方面也是因为它不错的功能。就和当年的Supercard一样，R4也在最热销的时候遇到了“盗版事件”，不过和Supercard像模像样的盗版不同，此次R4的盗版空有其表，在功能以及使用上和R4本体有着巨大的区别，如果要说能和R4有关系的，仅仅是其外包装做成了接近R4的水平。最令人喷饭的是，R4本身是使用外接存储卡的产品，而冒牌R4却是内置存储记忆空间，单从本质上来讲，二者风马牛不相及，真不明白那些D商是如何考虑的！

不过话说回来，这一切都是利益的驱使，冒牌R4实际上是DSGBA的某款OEM产品，价格低廉，用来假冒R4自然有利可图，不过这却害苦了普通的消费者，针对此事，香港的HKCC网站发布了辨别方法：

1、包装：

真卡及假卡的包装可以说99%相同，不论大小及印刷色彩都非常接近，除非之前购买过真卡，不然是非常难分别。

真卡：包装上有原装行货由TWINSTAR HK发行的贴纸，产品支持网站为www.hacken.cc；

假卡：包装上有一张极相似的贴纸，但公司名称由TSC改成TDD（T字都是红色）。

真卡：包装上的行货贴纸有每张卡都不同的编号（旧版行货都没有）；

假卡：包装上的贴纸统一没有编号。

真卡：包装上不会附有其它贴纸；

假卡：包装上另有“内置2GB”的蓝色贴纸。

2、卡面：

真卡：银色的长旦形印花，比较瘦；

假卡：银色部分的印刷效果为粗身。

真卡：有MicroSD插槽的U形凹位；

假卡：没有MicroSD插槽。

真卡：R4是外置记忆，不会标明2GB；

假卡：贴有2GB的银闪贴纸。

3、包装内：

真卡：白色盒，配卡盒一个，MicroSD Card Reader一个；

假卡：深咖啡色内盒，配USB线一条， 没有MicroSD Card Reader。

4、行货标记：真卡有行货标志，假卡没有。

DS Fire Link发布声明 否认假冒事件

近日针对香港市场闹得沸沸扬扬的假R4事件，DS Fire Link被人指责是此次假冒事件的发起者。对此，DS Fire Link官方也作出了以下声明：

目前市面上出现一批假冒R4烧录卡，并怀疑为DS FIRE LINK所为，这严重侵害了DS FIRE LINK的良好声誉。在这里我代表DS FIRE LINK发布官方声明，该假冒R4和DS FIRE LINK无任何关系，系其它商家的仿冒行为。对购买假冒卡带的用户，我们不承担任何责任。同时我们也在这里谴责这些不良商人。

既然DS Fire Link敢做出这样的声明，假冒之事应该也确实非他们所为。而事实上，从真假卡对比照片中也能够看出一些端倪——假卡和另外一个DSGBA的OEM品牌极其雷同。

网络事件引起反思

日前，因为一场和《机器人大战W》相关的风波，导致著名的NDS ROM Dump组织WRG（全称Wolf 'n Road Group）宣布停止NDS ROM DUMP。从某种意义上说，在烧录依然占据地位的中国掌机群体中，这算得上是一件大事了。对这件事以及这件事的当事人，笔者有几句话想说：

1、这件事不会有从头到尾的蓄谋，中途某些人的灵光一闪或许是导火线，一些不明真相的朋友也在无意中助长了风波的加剧，实在有些令人心酸。

2、几方面当事人都没有直接错误，错就错在目前网络环境的不完善，个体在认识上的差别化，以及大众对奉献精神缺乏足够的认识。最近Rom界和汉化界大事不断，但这并不是好事。笔者希望大家能进行一些必要的反思。

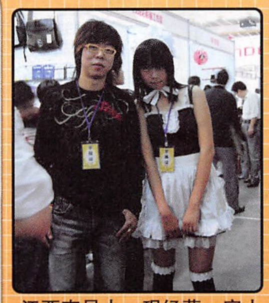
3、希望WRG可以吸取此事的教训，争取在其它发布中做到最好，也希望其他当事人能够一如既往地坚持自己所讲的——完全为玩家奉献。

再次声明一下，上面这段话不针对任何人，只是笔者对此事件发表的个人看法而已。

孙牧天 喜欢口袋和弧光的话联系我吧！
读者资料 男，15岁，槐柏树街北里3号楼3门16号，100053

严俊专栏

淡季形势不旺 市场发生动荡



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

真正的淡季到了，日子开始慢慢变得难熬了。近来无事和全国各地的同行交流生意经，基本上都能得到此番感慨。像我所在的专业电玩商城，周末以外的时间真是挺闲的，每天一直到午后才零零散散见着几个玩家。不过即便是淡季不也一样需要吃饭需要开支吗，要不是靠全国那些个熟人赏脸给点业务做，恐怕这两个月我也得勒紧裤腰带了。

话说这PSP着着实实是在淡季里狂飙了，而且照这形势，一时半会是没可能回落了。这样的局面不是毫无道理。自从3.03系统正式被攻破之后，虽说还得依靠一张GTA正版UMD盘才能软降级，但也可谓是天下统一万众欢喜了。不过人家SONY也不能坐以待毙吧，现在新批出厂上市的机器都把系统更新到3.10了。比如说，刚上市的香槟金色款的机器就是3.10系统，就目前来说无法软降级，想玩记忆棒游戏就必须硬降级才行。其实这相当于又回到了去年下半年的情况，当时新上市的蓝色和银色款机器都是2.81型，也是只能硬降的。现在2.81越卖越少，3.10越出越多，供求矛盾就来了，那么2.81涨价也就是不可避免的了。而且，这种涨价是非短期性质的，什么时候结束？恐怕只能等到3.10被破解之后了。也就是说，接下来PSP在国内的行情还将持续高走。

万事皆有其两面性，这话不假。虽说PSP在淡季涨价影响到了我们卖店的销售，不过却使得一批原本失业的人重新上了岗。这批人就是专门做硬降级服务的，他们每降级一台PSP可以赚到几十块的手工费，快赶上销售一台PSP的利润了。有时候我们也觉得挺嫉妒的，后来想想人家做手工的也不容易，真可以说是随波逐流，什么时候一夜之间PSP破解了他们又得下岗。说到硬降机，在此还是给大家提个醒，因为近来PSP软降机价格一路飙升，部分商家又开始进货价格有百元优势的硬降机充当软降机销售。其实这还算是好的，因为硬降机质量也基本过关，最无耻的是用美版翻新机充新欺骗顾客。这种机器价格上并没有什么太大的优势可言，所以商家开价不会特别便宜，一是太便宜了容易引起顾客的怀疑，二是本来进价就不怎么低。现在的翻新机豪华版出货比较多，所以近期大家购机一定要特别留意。

除了机器看涨之外，记忆棒最近也是触底反弹。最近的一批货有个奇怪的现象——低速棒和高速棒居然只相差几元？不知道是不是厂家写错了出库单，如果真是高低速差价小的话，今后自然是强烈建议大家购买高速棒了。至于引导盘，行情比机器还恐怖，这张小小的演示用UMD光盘，从最早的50元左右一直做到只有翻新货，翻新货50元又做到80元，后来更是夸张到100元以上，年后几乎难觅其踪影了，现在各卖店只能用二手游戏盘当引导盘卖，价格自然要更高一些了。最近国内到了一批UMD电影光盘，价格非常低廉。不过也是难怪，这些东西在国外就是实实在在的洋垃圾，可见SONY的UMD电影项目到今天是如何的悲惨。总之，近来PSP方面是局势动荡。

偏偏这个时候DS方面也不闲着，它也不说涨价也不说掉价，干脆直接宣告断货。自从年后iDSL就没有正常供过货，就算有也是极少量。到截稿为止，笔者这里已经有一周的时间完全进不到货了，天知道神游工厂在搞什么东东。我们卖店都快急疯了——连机器都没有，什么烧录卡啊闪存卡啊都是多余的，一分钱都赚不着。笔者暗自想，等恢复了供货，非得存个十台八台，反正行货价格不可能变动太大，稳着呢，保住货源要紧。DS烧录卡品牌众多，技术发展到现在，各大品牌都不约而同地采用体积小巧的TF卡作为存储媒体。日前我在一个相熟批发商处拿一批卡，我点名要kingston或kingmax的，他塞给我一批sandick的，回头一看发现不对，连水货都谈不上，就是标准的假卡，价钱也只比行卡便宜5元而已。这玩笑可开大了，于是立马找他加钱换了一批金士顿。笔者敢说，现在市面上非专卖店的sandick有99%是假卡，诸位选购的时候务必要小心。

PSP	1500
IDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450

刘于庆 当DS之梦就要成真之时，无意中违背了良心……
读者资料 男，15岁，吉林省吉林市高新区紫光秀苑3-9-28，132013



NDS《模拟城市》和《主题公园》正在汉化中……

YYJOY.COM汉化组的消息，《模拟城市》和《主题公园》目前正在汉化。下面是这个游戏的汉化说明。

汉化作者关于《模拟城市》的说明：由于本身是Sim类游戏Fans，所以出来那天拿到手就试了试，找到了字库和文本。一个主要的字库是9*9的，首先试用MingLiu写了一遍简体字库，无奈9*9太小，实在不好看。后来求助于组里的头号破解DNA君，他像三月里的活雷锋一样帮忙将字库扩容并改成11*11大小，还操刀编写了文本工具。于是乎大家得以看到以下的汉化图片。



汉化作者关于《主题公园》的说明：今天刚拿到就试了试，字库和文本也找到了。文本用的UTF8，简体字库还没来得及写，初次碰到这样的类型，需要研究一下。不过文本已经交给翻译了，放出两张日文汉字的“汉化”演示图。





汉化语音？《说!听着做DS料理》内测补丁发布！

幺幺的任天堂正在秘密汉化《说!听着做DS料理》，结果内测补丁被人泄漏，于是汉化组放出了确切的消息。幺幺的任天堂关于本游戏汉化说明如下：

就像以前说的一样，原本是没有打算公布这款汉化作品的，因为我们打算汉化完了再发布，结果没有想到一个内测补丁竟然被人泄露了，所以组里面考虑再三决定将作品名称发布出来。

这个游戏算是小品级的游戏，虽然非主流，但是非常有意思，对于那些想学做菜的朋友来说，真的很实用，除了非常清晰的指导步骤，还有众多的图片演示，甚至我们还可以看到一些视频录像，而游戏最为吸引人的也就是它的语音设计，本次汉化也算是为NDS游戏汉化开了个头，从我们放出的内测补丁可以听到，能够用日文发音来组成一些类似于中文的语音，在打了补丁的游戏片头我们就可以听到一段有意思的话。

这个游戏目前属于小组里面几位朋友的个人兴趣汉化作品，它会在口袋妖怪以及215 ROOM汉化完成后全力开动，但是由于主要负责人目前出国了，所以进度会比较慢，如果想看到完整的汉化版，我想应该要到年底才行。

《弧光》完整剧情汉化版发布！

巴士汉化组发布了《弧光》的完整剧情汉化版，汉化组的说明如下。

《弧光之源》（本刊译名《弧光》）是巴士汉化组继《钢羽》后的另一力作。虽然参与本次项目的人员都是新成员，但是，在汉化过程中都挥洒出自己的汗水，历经艰辛努力把作品做更好。本次发布的ROM是完整剧情汉化版（原版语音），虽然不是完美版，但之后还会继续更新，直到完美！

李杰	生2你为什么会死机呢？
读者资料	男，19岁，北京市石景山区



文、责/剑纹

06年第4季度中国JAVA市场达到0.94亿人民币

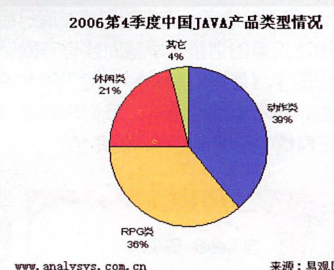
易观国际研究表明，中国移动JAVA市场2006年第4季度总体市场规模达到0.94亿人民币，无线JAVA业务大幅度下跌，季度下跌比例达到32.34%。这也是JAVA业务连续高速增长之后的截至目前下跌最严重的一个季度。具体厂商方面，在全网业务中，掌上网、广州摩讯、魔龙位居领先地位。

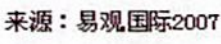
2006第4季度中国移动对游戏频道进行了改版。在百宝箱之外，中国移动在移动梦网上增加了多处游戏栏目和游戏入口，并为游戏厂商开辟品牌游戏专区，但是百宝箱收入仍呈下降趋势。百宝箱业务的大幅下降主要有以下几个原因：

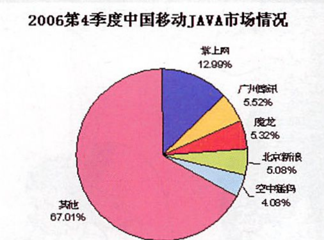
1.由于百宝箱9月起停止新产品上线，因此收入受到大幅影响。

2.在游戏下载中增加了验证码输入步骤，给真实用户下载行为造成了严重的损害。

3.由于自消费得到明显抑制，市场收入规模锐减。在中国移动政策监管下，SP的不规范行为得到有效控制。





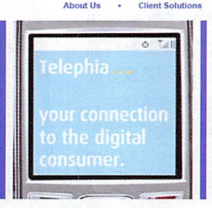


手游市场再创新高，6.5成手机游戏玩家为女性

市场调查公司Telephia的研究显示，手机游戏市场规模2006年再创新高。2006年美国第四季度手机游戏收入增长了1.51亿美元，相比2005年同期增加61%。统计还显示该季的手机游戏下载量为1740万次，相比一年前也增长了45%。有趣的是，手机游戏用户中有65%是女性。这样的趋势也同样在网络游戏中显现——女性喜欢玩小巧不花时间的小游戏。另外，40%的手机游戏被25-36岁的用户下载。

用户通常选用最简便的方式，即从运营商的门户网站下载游戏，而Telephia表示门户网站的下载占到手机游戏总下载量的74%。EA Mobile是目前最大的手机游戏供应商，占据了28%的手机游戏总收入，而Gameloft和Glu Mobile并列第二，它们的份额都是11%。

TELEPHIA
Your connection to the digital consumer
About Us · Client Solutions



装点剧情的角色陆续集结

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS

NDS	SQUARE・ENIX	2007.4.26	
	RPG	1人/5040日元	
最终幻想XII自由之翼		游戏容量未定	

最快的空贼

《最终幻想XII自由之翼》从年初开始就一直受到广大NDS关注的最新RPG大作。作为PS2《最终幻想XII》的正统续作，本作的剧情发展已经成了爱好者们津津乐道的话题。早些时候官方网站放出的影像中出现了《最终幻想XII》中的巴尔弗雷亚和芙兰的身影，在本期的介绍中，我们将具体介绍一下这两名在剧情中起着重要作用的角色。



现身的「主人公」巴尔弗雷亚

热爱自由与天空的侠盗，是少男少女们憧憬的对象。称呼自己为“故事的主人公”，前作中和瓦恩等人共同活跃在战场之上。在本作中，他为了寻找“古雷巴多斯的秘宝”而再度出现在瓦恩面前。

美丽的女战士芙兰

维艾拉族的女战士，拥有兔子一样的长耳朵。生活在森林深处的故乡“艾尔托之里”，拥有对“密斯特”的高度感应力。是巴尔弗雷亚的搭档，有着相互信赖的关系。



←自称「主人公」的巴尔弗雷亚突然发出了隐退宣言，这是怎么回事？



→用冷静的语气和主人公对话的芙兰。二人的性格依然和前作相同。

在秘宝长眠之地相遇

前作结束之后经过数年，作为空贼而活跃的瓦恩和帕奈罗得到了巴尔弗雷亚“已经找到古雷巴多斯的秘宝”的消息。二人前往遗迹见到了巴尔弗雷亚和芙兰，可守护秘宝的霸王却突然出现。“古雷巴多斯的秘宝”似乎是本作的关键线索。



←相传与「永远」相连的古雷巴多斯秘宝，其中隐藏了什么秘密？

→遗迹的最深处，两个「古雷巴多斯的秘宝」闪烁着耀眼的光芒。









↑在遗迹最深处守护着秘宝的依夫里特，主角们必须战胜它才能接触到古雷巴多斯的秘宝。其它经典召唤兽会不会在本作中出现？



秘宝的守护者 依夫里特

传说中的召唤兽，灼热的霸王。阿尔凯迪亚帝国的主力舰曾经以它的名字命名。它虽然有着将触及之物全部烧尽的凶暴性格，却也有着愿为同族献身的一面。

休特拉尔号再度登场

莫古利机师 诺诺

←身着绿色衣装的莫古利机师，休特拉尔号的整备工作都是由它来完成的。

巴尔弗雷亚心爱的飞空艇休特拉尔号也会在本作中登场。在前作中有着重要地位的休特拉尔号拥有6部浮空引擎，利用压缩密斯特时产生的能源进行工作，机体能力非常优秀。在前作的结局中，巴尔弗雷亚取回了休特拉尔号，而瓦恩已经拥有了属于自己的飞空艇。在本作中，休特拉尔号将会以什么方式亮相呢？

←原本是军用试作型飞空艇的休特拉尔号。拥有能根据速度开合的机翼，在天空中的机动能力非常强大。

新的男女主人公



本作的标题是Advent，意思是“圣者降临”，主角也是全新的。本作中的主角和本作中的重要秘密——活性金属A有着很密切的联系。这个所谓的活性金属A的A也和本作标题Advent有很大关系。本作的故事也正是围绕着活性金属A而展开的。

NDS	CAPCOM	2007年
	ACT	1人/价格未定
洛克人ZX Advent		容量未定

男主人公是在冷冻休眠状态的少年



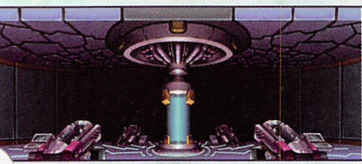
这次的男主角是一个在研究室中处于冷冻状态的14岁少年。由于被卷入了战斗中而醒了过来，并且已经想不起来自己是谁了，状态也很不稳定，戒备心也很强。由于常被别人说是失败品，为了证明自己的不是失败品，也为了让自己消除不安的感觉，不断变强，并且寻找比自己更强的对手提高实力。

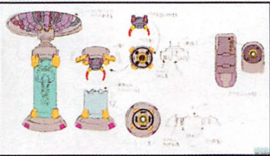
活性金属形态A 变身



←回避了巨大BOSS攻击的古雷，使用猎人专用枪进行反击。

▼古雷沉睡的容器▼





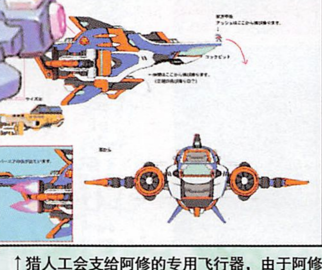
↑研究所中相同的容器一共有5个，除了古雷所在的容器，其它4个目前还没有见到。

女主人公是一位身手不凡的猎人



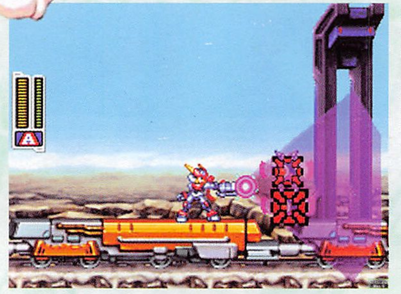
15岁的少女，虽然年龄很小，但经历了各种危险困境，拥有冷静的判断能力，还具有很强的行动能力，经常能转危为安。她和很多猎人不同，对金钱从不看重，正义感十分强，不接受一切违法的委托。在本次故事中，她受到了联合政府军团的委托，追击一个抢走了活性金属A的违法猎人。受到自身正义感的趋使，阿修义不容辞地接受了这个委托，开始对此事件展开调查。

▼阿修的飞行器▼

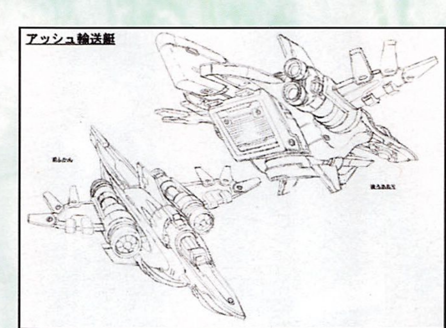


↑猎人工会支给阿修的专用飞行器，由于阿修在猎人中非常优秀，所以才有此待遇。

活性金属形态A 变身



←先锁定在区域中的部分敌人，然后使用追踪射击一起击溃。



↑在飞行器的设计上，比较重视机动力。虽然不能作为战斗用，但机动性十分优秀。

→追踪射击是这作增加的强力攻击方式，范围较大。

继去年7月发售的《洛克人ZX》系列第一作后，第二作以Advent为标题预计在今年发售。和前作相同的是游戏中仍然采用男女两主角的设定，这次每个主角都有自己的故事。《ZX》系列相比原来的系列，在动作和剧情这两点上更偏重于剧情。主角从原来的半机器人也变成了可以通过活性金属变身的人类。本作的男女主人公在设定上比前作的更加富有深度，他们的冒险也在逐渐拉开序幕。









昔日作品重新制作并再现光辉

NDS	ARC SYSTEM WORKS	2007.05.24
	SRPG	1人/5040日元
星神		容量未定

DS版的这作《星神》是2002年2月发售的PS版同名作品的移植作，本作在移植的基础上还加入了一些新的要素。首先是新人物卡夏的加入，由于她的出现，剧情部分也增加了一些围绕新人物的内容，此外原作剧情中残留有一些仍未解开的谜团，本作将一一揭晓。其实不仅剧情方面比原来有了很大的变化，连人物形象和游戏音乐也重新制作过了，即使玩过前作的玩家也可以将本作当成是全新的作品来玩。为了对应DS的机能，本作可以选择全部使用触笔来操作，也可以用传统的按键操作，战斗时上下屏幕分别显示人物状态和地图，还设置了贴心的难度选择系统。

法斯

艾蕾娜

雷玛理

卡夏

反抗侵略的战斗拉开序幕

信仰精灵的玛迪亚斯大陆上，军事大国瓦雷姆与邻国奈特威尔德之间爆发了战争，受到侵略的奈特威尔德国内诞生了反抗瓦雷姆势力的战斗职业，主角法斯和他的好朋友雷玛理都是其中的一员。发誓要打倒瓦雷姆的法斯遇到了风之塔的祭司西尔法特丝，听说了关于过去曾经存在过的传说之国伊克西亚的事情，为了探明伊克西亚的传说和这场战争的意义，还大陆的人民以和平，法斯和他的伙伴们开始了对战乱时代的反击。



↑卡夏是本作新增加的人物，红色眼睛的少女对叶子姐之类的红眼控想必很有吸引力吧，笑。

波澜壮阔的乐章在玛迪亚斯奏起



↑依靠行动点来决定行动顺序的话，就必须精确计算好每一回合每个人物的行动了，尽量避免浪费行动点。



↑固定视角的战斗地图里一般不会有什么不便观察的地形，如果能旋转镜头的话就要多方位观察了。

西尔法特丝

婷

战斗场景采用从斜上方向下看的视角来表现，人物做出移动或攻击等动作时都需要消耗一定的行动点数，这被称为Ready to Action Point系统，在画面上方的列表中可以看到人物行动顺序。在游戏设定的世界中存在纹章魔法，从寄宿着精灵能量的纹章中解放精灵之力而发动，在纹章上留下刻印能使等级和能量提升。



↑纹章魔法应该也包括各种属性，还有范围攻击和范围回复类的魔法存在。

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

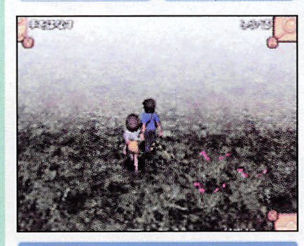
掌机游戏铁板阵

最新的游戏 最快的评测

和上个月相比，本月的大作不多。NDS游戏首推《孤岛冒险Lost in Blue2》《圣剑传说 玛娜英雄》《游戏王 世界冠军2007》,而PSP没什么值得关注的游戏。当然，大多数PSP玩家还在不停地狩猎。

孤岛冒险 LOST IN BLUE2

NDS	RPG
日版	KONAMI
2007.03.15	2人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

暗凌



目前已经生存40天了，小岛探索度还未达到100%。

游戏一开始就可以在男女主角之中二选一，这还真是个体贴的改进。仔细体验过之后发现游戏系统比前作有了全面改进，虽然钓鱼要比以前难了，不过选男主角玩游戏也可以做料理，料理系统还是很有趣的，想偷懒的时候就叫女孩子做饭吧。由于小岛上有猛兽，探索小岛的时候会比较困难哦。

翔武

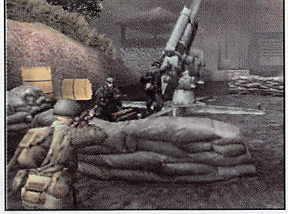


在无人的小岛上再次展开求生的冒险。

在GB上起家的系列，这个系列真的是很适合出在掌机上。这个系列有着很优秀的自由度，玩家要在孤岛上想尽任何办法逃脱出去。不过，在逃出去前，生存是一个很大的问题，这也是游戏最吸引人的地方。本作和前作相比，更换了男女主角，画面也有部分强化，可以联机是这一作的最大优点，在此推荐。

使命召唤 通向胜利之路

PSP	FPS
美版	ACTIVISION
2007.03.13	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★

岚枫



大家还是去玩家用机版吧！

在玩本作前，其实我已经有了足够的心理准备。毕竟有荣誉勋章在前，也知道想在PSP上享受到高品质的FPS游戏基本是不可能的。果然，本作的操作方式跟荣誉勋章一样的蹩足，玩起来感觉十分的累。不过游戏在气氛的渲染上一如既往的优秀，只是细节方面无法跟家用机相提并论，千万别抱太大的希望。

剑纹



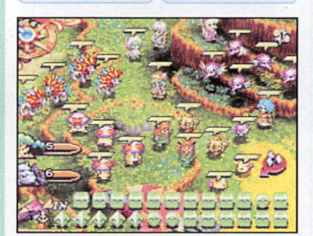
这个游戏差强人意，让人失望。

《使命召唤》系列在家用机上非常成功，无论是游戏品质还是游戏销量。作为PSP上的二战FPS游戏，《使命召唤》的素质很低，操作感甚至不能和之前推出的《荣誉勋章》相比。游戏的画面和音乐一般，其实在PSP的屏幕上很难表现出家用机真正的《使命召唤》应有的气氛。当然，整脚的操作是最致命的缺点。

林文成	大家好，吃好，睡好，好好游戏，生活好。
读者资料	女，24岁，广东省汕头市

圣剑传说 玛娜英雄

NDS	RTS
日版	SQUAREENIX
2007.03.08	2人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★　操　作：★★★

翔武 如今这个年代，看来是游戏就能变即时战略。

或许厂商认为NDS的触摸屏能实现即时战略游戏的操作，但实际上还是有点麻烦。《圣剑传说》系列从最早的ARPG发展到现在已经衍生出多种类型，个人认为即时战略实在是不太适合表现这种世界观。游戏整体的战斗节奏比较慢，由于NDS屏幕的原因，地图上可见区域也比较小，不过地图的3D画面还真是不错。



暗凌 万丈高楼平地起是有难度的，地基很重要。

将《圣剑传说》系列做成即时战略游戏可以说是种大胆的尝试。将圣剑系列传统的角色们演绎到"开矿""出兵""即时操控"的游戏形式中去，产生了一种全新的游戏魅力。本作作为即时战略游戏的的系统算是中规中矩，只是关卡设置和剧情主线显得有些沉闷，"试制"的色彩颇为浓厚。

游戏王 世界冠军2007

NDS	TAB
日版	KONAMI
2007.03.15	2人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



蓍子 卡片游戏嫁给NDS的Wi-Fi可谓天作之合。

决斗中追加了很多带有语音的特写，角色编辑模式追加了女性形象，问题模式进行了扩充等等，这款"世界大会指定游戏"与其说是新作，倒不如说是前作《SPIRIT SUMMONER》的扩张版。不过，对于《游戏王》迷们来说，能在游戏中见到更加充实的卡片阵容，能继续在Wi-Fi上进行对战，这就已经足够了。



翔武 比赛专用，每年一作，非实卡派决斗者的利器。

《游戏王》的游戏作品现在基本是以每年两部的速度发售。从NDS上每作的画面可以看出厂商在利用了《梦魇诗人》引擎的同时，也在对画面和其他要素进行优化调整。和去年的EX2006相比，卡片数量减了不少，不过增加了很多新卡。游戏中的迷题模式也相当有意思。支持WIFI对战让很多玩家都有相互决斗的机会。

横山光辉三国志 吕布的末路

NDS	ETC
日版	ASNetworks
2007.02.08	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★★



暗凌 毫不犹豫地给A会不会让人怀疑我的口味奇怪？

在如今这个游戏越来越向边缘玩家发展的时代，熟知这款游戏原作漫画的掌机玩家不知能有多少。横山光辉的漫画原作对三国志有着独特的见解与阐释，在这款非常忠实原作的游戏中，玩家可以充分领略到那种苍凉深邃的历史感。有日文基础又对漫画感兴趣的玩家，不妨尝试一下这款游戏。



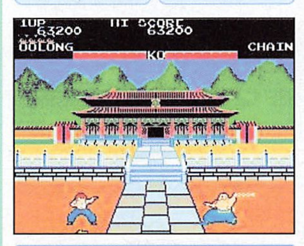
岚枫 看在过世老爷子的面子上，我还是别贬这游戏了。

十分的出乎意料，游戏竟然能这么快就出第二作，看来横山老爷子的FANS还是蛮多的啊。游戏的内容依然是照搬原著漫画，相信对原著有感情的玩家一定会被其所感动。但对于国内玩家来说，纯日文的漫画实在没有意义。还不如用DS上的自制漫画软件看中文版的漫画来得方便呢。

米冠霖	以奋勇杀敌为荣，以欠MONEY不还为耻。
读者资料	男，13岁，天津市河西区西南楼港云里17门105，300201

KONAMI街机合集

NDS	ETC
日版	KONAMI
2007.03.15	1人



画　面：★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

剑纹：上个世纪八十年代的街机游戏，你玩过几个？

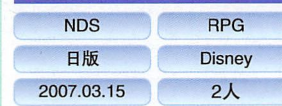
KONAMI在GBA上就出过合集了，这次在NDS上继续骗钱。NDS版《KONAMI街机合集》中包括15个"小游戏"，比如《魂斗罗》《功夫》《马戏团》等，这些游戏都是收录的街机版，没有进行重新制作，具有收藏价值。另外，这个合集中包含了一个音乐欣赏模式，直接播放这些游戏中的音乐。



岚枫：让我们一起大喊"骗钱"二字！

如果说KONAMI在GBA时代弄出来的所谓街机游戏经典合集还算是有点怀旧的意义的话，那么DS上的这一作绝对可以用鸡肋来形容。这些N年前的街机游戏依然没有任何品质上的提高，仅仅以合集的形式照搬过来。游戏的开发成品几乎为零，以这样品质作为全新游戏来卖，实在让人难以接受。

化石超进化



NDS	RPG
日版	Disney
2007.03.15	2人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★　操　作：★★



翔武：画面素质很不错，不过就是缺少点内涵。

原来看到过这个游戏的画面，对这个游戏也算是小有期待吧。不过真正玩到后才感觉这游戏只有画面还能说得过去，其他方面都差点意思。战斗系统是即时的，靠手动控制，也可以控制怪物。不过战斗速度实在是太慢了，而且动作也不丰富，反而觉得很累赘。游戏支持WIFI，不过对战太没意思了。



剑纹：素质不高的游戏，想挑战《口袋妖怪》差得很远。

之前看过这个游戏的宣传，号称制作口号是挑战《口袋妖怪》。实际玩到这个游戏后，感觉很失望。游戏的画面是3D场景，对话时出现2D角色造型。说实话，这游戏中的角色2D造型设计地实在不怎么样，都是不伦不类的模样。场景使用双屏显示，战斗画面采用即时加指令，和自己的妖怪一起战斗。

雷曼 疯狂兔子

NDS	ACT
欧版	UBISOFT
2007.03.06	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★　操　作：★★



剑纹：创意玩法，比Wii版差很多。

NDS版雷曼新作发售了，作为每代都玩过的人，个人感觉这代的素质只能算一般。雷曼新作的最好版本是Wii版，发挥了很多创意能体现操作乐趣。而NDSL也想利用触摸屏搞出一些创意要素，所以除了平台跳跃杀敌部分，还有用触摸笔开路的玩法，不过后面出现的小游戏则打乱了节奏，并且挺让人恼火。



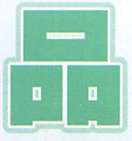
岚枫：近期可以玩的游戏，当然不能和Wii版相比。

滑稽的兔子又来了……作为UBI的招牌系列，本作继承了系列的诸多优点。游戏初试时以为只是一款普通的横版动作游戏，而实际上当深入游戏后就会发现这其实是一款杂烩型游戏。其中不仅有许多不同类型的小游戏，而且其中充满系列一贯的恶搞风格。游戏全3D的画面还不错，是近期值得一玩的作品。

丘鹏	天下玩友是一家。
读者资料	男，16岁，秦皇岛市新世纪高中

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

游戏品味





弧光是“凉宫春日”的姊妹篇？

NDS SRPG
2007.02.08
MMV

如果游戏能够更加“个性”一点的话，应该可以表现得更好才对吧……

说来惭愧，一直以来笔者对于SRPG游戏都少有研究。如果将时间向前推算，最近玩过的一款SRPG已经是在近10年前SS平台上著名的《光明力量》三部曲了。年少时曾经一度非常迷恋过《兰古瑞萨》系列，但随着制作厂商的倒闭以及系列版权的出让，我也跟许多老玩家一样逐渐将这个系列忘却在脑后。而这一次被分配到《弧光》的攻略制作任务，不得不再次展示属于自己的“战棋”历程，这多少有些出人意料。



大家可以笑我是个SRPG伪非，但是却不能影响我对这款作品的理解和感受。初尝本作时游戏给人的感觉还是相当清新的，典型唯美的日式人设和还算悦耳的主题歌至少说明厂商的制作态度算是比较诚心。但是，当进入实际的游戏画面就会发现这依然是一款比较传统的日式SRPG游戏，仅凭画面来看即使说它是一款GBA平台的游戏也不会有太多人感到惊讶。但让笔者比较意外的却是游戏中众多的人语配音，尤其是其华丽的声优阵容尤其为游戏增添了一大亮点。其中，在近期声优界表现尤其活跃的平野绫MM担任了游戏中女主角ルーシャ的配音，她赋予感情的声线使得角色的个性更加饱满和充实，也使整个游戏的剧情表现更加活泼生动。至少在这一点上,DS平台表现出了其卡带大容量的优势，否则这样的游戏放在GBA上的话，估计只能看干巴巴的对话框了。那样玩家心理上的差距还是非常明显的。

说到本作的系统，笔者实在不敢班门弄斧，毕竟玩过的SRPG游戏比较少，也不是很清楚一款优秀的SRPG到底应该具备哪些成功的要素。一些玩过的人都抱怨说本作在战斗中被攻击的一方不能反击是一个无法理解的设计。其实笔者就这点来说并未觉得有多别扭，毕竟脱离传统未必是件坏事，但就游戏的系统，笔者也有自己的一番见解。首先个人认为游戏的难度还是偏低了一些，可能跟本作是在掌机平台上推出有很大的关系。战斗中角色“战斗不能”并不会带来除退场外的任何负面影响（其实还可以用魔法救回来），也不会跟游戏中“好感度”的设计联动。这是一个比较欠考虑的设定。游戏自始至终只要稍微在野外多提升下一等级，战后获得的钱足够购买商店最好的装备，这样在进行剧情战斗时基本上不用担心被全灭，甚至是任何一名角色的“战斗不能”。这样的难度在普遍以高难著称的SRPG游戏中来说看来只能用“低幼”来形容了。这样的难度设定虽然一定程度上照顾了一些年纪偏小、对游戏了解不多的掌机玩家，但对于核心玩家来说本作的可研究价值的确是稍微少了一些。最让笔者感到匪夷所思的是，游戏中众多角色的好感度设计在战斗中所反应出来的联动实在太少。开始本以为会是与合体技的觉悟会有关系，后来发现却完全不是那么回事。这点颇让笔者感到失望……虽然以上说的都是本作系统上的缺点，但却不能以偏盖全。平心而论，本作的整体系统还是比较平衡的,尤其是战场的设计和属性职业的搭配。到了游戏中后期又加入了WIFI对战和道具合成。至少对于普通玩家来说，这样的系统足够他们“忙活”一阵子了。

说到本作的剧情，笔者甚至有些想笑。如果用最简洁的一个字来概括的话，那就是“俗”。在笔者第一次暴机时，正好有另一位同事在旁边督战。先是对最终BOSS的不堪一击唏嘘不已，而后的剧情发展就好象背剧本一样的情形让我们着实地感叹了一番。这样近乎可以背出来的俗套日式游戏剧情，已经不知道被搬上多少次游戏平台了。虽然不在乎在这里再“发挥”一下，但却使游戏离真正的超大作又远了一步。真的不能说本作不好，只是如果游戏能够更加“个性”一点的话，应该可以表现得更好才对吧……文/岚枫

周航	现在刚初二，老妈就把掌机没收，连GB也不留！哎，倒霉孩子。
读者资料	男，14岁，北京市海淀区大钟太阳园15#306

口袋迷CLUB

《口袋妖怪》最新剧场版将于今年7月14日上映，POKEMON官方又在紧锣密鼓地准备这次与NDS联动的赠送计划。每年剧场版前后，国内的玩家都会感到有些失落。由于不能通过正规渠道拿到游戏中的神兽，总算是有那么一点小小的遗憾。不过，我们依然可以在这个交流空间中进行讨论，虽然微不足道，也算是对游戏乐趣的一点小小弥补吧。

口袋妖怪道场 Vol.8



道场主持人：蓍子

◆整天靠在椅子上懒得动弹，幻想着让口袋妖怪替自己去做事，工作进取心0。整天喊着"要对心仪游戏的要素了如指掌"，但实际上除了练级就什么事也不会干的无能家伙。

不定期《口袋》失败日记（八）

曾听人说，玩《口袋》时产生的各种数据可以鲜明反映出玩家的性格。最近蓍子觉得，这个说法确实很有道理。举个例子来说，大家可以翻看一下自己《钻石·珍珠》里的训练师卡片，背面最上面一栏是"首次殿堂记录时间"，也就是第一次把这个游戏"打穿"所用的时间，这个数字就能反映出玩家刚开始面对这款游戏时的心态。以前有人把RPG玩家分成了两派："速攻派"和"投入派"。速攻派玩家崇尚游戏速度，以比别人先享受到通关情节和通关要素为乐趣；投入派玩家喜欢完美，追求将游戏中所有细节全部发掘完的成就感。应该说，大多数口袋迷都是玩游戏比较投入的玩家，但还是有些差异的。有些玩家主张"既然要通关后才开玩，不如早点达到通关后的状态"，另一些玩家则认为"一边玩一边检查细节才仔细，通关之后就容易记乱了"。于是，不同玩家通关时间会相差好几个小时……不知大家都是哪"派"的呢？蓍子的通关时间18小时23分，从开始到通关的时间跨度长达八天，基本上算是"投入派"的。至于为什么玩得这么磨蹭……在下曾经提过，玩的时候存档出了一次问题，玩第二遍的时候已经干劲减半了。说来说去，看来蓍子只能算是个"倒霉"派的……



←《钻石·珍珠》玩家们都非常熟悉的口袋联盟大门。为了练级，已经不知多少次到这里来了……

早春大地的轻盈若叶





No.470 草精灵（リーフィア）			HP:65	速度:95
			攻击:110	特攻:60
属性	草	草	防御:130	特防:65
进化条件：—				
雌雄比率:12.5%♀·87.5%♂			颜色查询:绿	
生蛋组别:陆上组/陆上组			捕获度:45	
特性:绿叶盔甲			初始亲密度:35	
努力值:2防御			孵化步数:8960	

高人高论

●**三栖人论坛 AKSER：**草精灵有不低的物攻和速度，物防更是高达130。物攻方面，有本系会心技叶刃，以及最终保留、钢之尾、挖洞、报恩、燕返、交叉剪。其中最终保留比较鸡肋，钢之尾有命中和打击面的问题。辅助方面有光合作用、草笛、放晴、痊愈铃、芳香治疗、反击、剑舞以及剧毒、吼叫等招数，可以说是可攻可消耗。

●**三栖人论坛 SilverDS：**面对火系时，草精灵特防的软肋尽现无遗，所以我认为加努力值时应该注重一下HP的分配。我从别人那学了一招：剑舞+接力棒+种子机枪+电光石火（携带王者之证），但我觉得如果想利用速度的话，还是不应该用草精灵的，所以只是推荐一下而已。

●**口袋妖怪网 iamlizi：**草精灵速度尚可，拥有高物攻和高防御，特攻特防和HP较为薄弱。物理耐久有高防御撑着还算不错，但特殊方面就连挡冲浪都吃力。它属于既有速度又有耐久的角色（也可以说二者都是半吊子），可以实现其他伊布所做不到的一些东西。特性应用的范围不是很大，因为它自己放晴的话浪费技能格，而且仅仅为了发动特性去放晴无疑是很划不来的，而队友放晴交换它上场还不如换上叶绿素PM进行快攻。作为伊布系列，草精灵的主流战术自然还是接力。它拥有高攻击和不错的攻击招式，剑舞这一技能既能利己又能利人。接力型的草精灵基本剑舞+刀叶+接力必备，剩下一招可以用许愿、替身、吼叫、呵欠和影分身等技能提高接力的成功率，也可以用十字剪和燕返等技能扩充打击面。这样的草精灵努力分配一般要满速度，然后耐久和物攻酌情考虑。道具方面一般是剩饭，也可以考虑光粉和先制爪等。如果不用来接力，草精灵还可以利用自己的攻击和速度来速攻，配招可以是舞剑+三攻击招、舞剑+替身+二攻击招等。怕强化难以成功的话，还可以考虑四攻招带专爱头巾。另外由于速度和物理耐久都不错，草精灵还可以用来消耗，配招则为替身+剧毒+光合作用+攻击招，努力方面注重耐久和速度。最后感叹一句，有寄生种子就华丽了。

●**口袋妖怪网 大力鳄：**刀叶成了物攻，正好迎合了草精灵的一手好物攻，剑舞强化使其更加强悍。不过，刀叶+剑舞的组合虽有打击力度，但草系技巧的打击面还是太有限。总体技巧匮乏的它还是有必要利用草笛\哈欠去破盾，尤其还是盔甲鸟和核果兽，刀叶、燕返和十字剪都打不动，控场并不容易。替身挣扎+速度果+剑舞依然是强劲的组合，虽然物理耐久并不可观，但在部分非毒\飞\虫为主的物攻手面前上场还是有替身剑舞的资本。特性基本可以无视，要是叶绿素该多好呢……最关键的是，草精灵缺乏有足够打击面的第二物攻技巧，因此我认为草精灵并不是太好用的PM。

编辑无责任心得：

草精灵参加实战的关键恐怕在于玩家对“单边盾”的运用是否得当。普防上升性格且HP、普防努力值加到极限的草精灵能挡下No.461玛狃拉（マニューラ）两发冰拳，作为反击盾来讲算是及格，用速度优势打物理系慢速PM有一定作为。另外，打击面窄的草精灵很适合用自然之惠（しぜんのめぐみ）配合树果“阴人”，虽然实质上只有一击，但奇袭性还是相当不错的。

下期道场主题：

崇山之巅的冷峻帝王

No.460雪巨人（ユキノオー）是很多玩家都在研究的口袋妖怪。极不稳定的属性防御、古怪的数值分配和引擎式的崭新特性引出了很多战术上的新话题。如果你也喜欢这只个性十足的新妖怪，请一定要参加我们的讨论。另外，在今后的“道场”中，你还希望看到关于哪些口袋妖怪的话题？请在回信中一起告诉我们吧！

来信请寄到：北京东区安外邮局75号信箱，信封上请注明“口袋迷CLUB收”

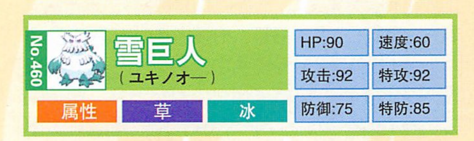
掌机迷官方论坛地址：

www.magiczone.cn（掌机区置顶帖）

口袋妖怪网论坛地址：

www.pmgba.com（战术区置顶帖）

（论题请参照下面的资料，附有种族值）



读者来信选登

口袋迷CLUB的小编们：

你们好！我是新读者李丹妮，今年14岁，是个铁杆的口袋FANS！实在是爱死口袋了，它的各个方面都吸引着我，无论是T V版动画还是游戏，都令我着迷。可惜我是无机一族的，只能偶尔借别人的掌机玩，或用我哥的电脑玩（我哥是当兵的，那台笔记本电脑长年被他带在外面。只有春节那段才回来，而且今年他有事不回家了……55555……），伤心死了。更让我伤心的是，因为刚升初一还不适应，有一段时间没关注口袋了，结果我把口袋迷6给错过了。听说掌机迷上有邮购，我立马买了一本，可是那里也只有1-5的精华本。难道口袋迷6已经卖完了？！不会吧！编编们！拜托你回答一下嘛，口袋迷6卖完了？还有，你们会不会每封读者的来信都看呢？会不会因为信太多而漏掉一些没看的呢？我想投画稿，对于纸的大小有要求吗？还可以投文稿，那字数有要求吗？我想把我与口袋以前的故事写出来！



向尾的口袋回忆(我的网名、笔名都是向尾喵)

记得我第一次认识口袋的时候，只有7、8岁（大概是2000年前后）。那个时候，我刚和爸妈从外地回来，（我是多生的一个，那时计划生育管得太严，所以就到外地了……）（枫语：传说中的“超生游击队现实版”啊！）大舅和大舅妈好心地接我去他们家住一段时间，当时我的家境不算富裕，还从来没看过彩电呢，刚好大舅妈家里有两台，我那个兴奋啊，好奇地按着遥控器，转换着一个又一个频道。那个时候是黄金时段，动画片非常多，让人目不暇接。而我，却在一部动画片面前停了下来，那就是口袋的TV版动画的第一部。小智收服绿毛虫，看着看着我就迷上了这部动画，后来才发现，我的哥哥也非常喜欢口袋。后来老哥不知从哪搞到一台GB和《口袋妖怪蓝》的卡带。我们就开始一次口袋世界的大冒险。可是老哥嫌我小，很少让我玩，我大部分时间也就是只有看的份了。

有一次，我们在草丛里发现了一只皮卡丘，特别喜欢。因为皮卡丘在我们心里的位置远比那些神兽高得多，我们马上小心地准备捉那只皮卡丘。不过后来不小心打死了，老哥不死心，又在草地里转了N圈，才捉到了一只母的。

随着时间的流逝，我们手里的“砖头”慢慢地变小。后来又买了GBA，玩的游戏也从《绿》、《红》、《黄》、《蓝》变成了《金》、《银》《水晶》等……可是，没过多久，因为老妈反对，老哥就把GBA给卖了，接着他又去当兵了。又剩下我一个人，但我依旧喜欢着口袋，口袋的周边、CD挤满了我的书柜。口袋成了我回忆中不可缺少的一部分。在口袋中学会了太多太多了，我想，无论是现在还是未来，我都会一直追随着口袋的！

祝：掌机迷越办越好！

——福建漳州　李丹妮

枫子留言：

不好意思哦，刚才去问了下发行部，口袋迷6的确已经卖空了，暂时也不会再版，看来李丹妮同学想要购买它的愿望要落空了，小枫在这里也只能向你说抱歉了。关于画稿的大小问题，最好控制在A4纸大小，这样方便扫描，也可以让大家宝贵的画稿少折两下。而对于投给CLUB的文字稿，没有太多的要求。但建议大家以后尽量多写一些有趣的身边事，而不仅仅局限在自己的口袋经历史。即使是发现在身边的一件件小事也能引起大家的共鸣的，而文字量方面控制在500到1000左右就好了。

本期CLUB获奖的幸运读者为来自上海的贺诚同学，你将获得由编辑部送出的EZ5烧录卡一块，希望还能收到更多来自你的优秀画稿。其他人也不要灰心哦！再接再厉吧！



因为一些原因，我曾经一度告别PG，现在我终于回来了。看到了PG的改变，看到了口袋的改变，从最初的“口袋百问”到“口袋迷”。再到如今的“口袋迷CLUB”。口袋妖怪的大家族正在不断地壮大。身为一名口袋迷，自然应当参与其中。

这次带的是我画的“TuTu犬的口袋妖怪图鉴”系列第一作，由于绘画技巧还不够成熟，多少会有些缺陷。此作仅作为抛砖引玉之用，希望能和广大口袋迷们交流心得。同时也可以借“口袋迷CLUB”这个舞台来展示自己。

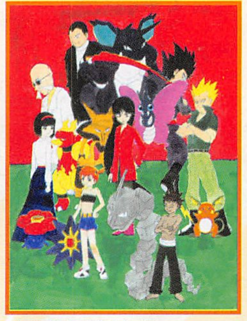
——上海 贺诚（Dracula Chery）



←广西百色 五更·亚娥
再投画稿时记得用真名哦！



↑广西南宁 李娴
很可爱，但尽量不要投铅笔稿！



↑江苏扬州 刘雪飞
老朋友了,水彩画效果不俗。



←天津河东 王蔚
王蔚同学笔下的PM十分可爱，上色也相当熟练。



←云南昆明 白伟
画稿最大的不足就是背景实在太空了。

狩人营地

翔武的狩猎生活

个人资料
翔武
狩龄：1年
本周最高兴的事：村长金狮子任务打出来了。
本周最糗的事：被苍火龙的频繁换区遛得够呛。连打了3次火龙，尾巴都削到挖不到的地方。

来到《MHP2》的世界中，我仍然是看到什么好的武器都想造，即便是不会用的枪和铳枪也都造了两把。平时对付各种飞龙、牙兽也都是选用比较好打的武器，不过因为前作用单手剑和弩的时间太长了，这次的主打武器依然是这两种。



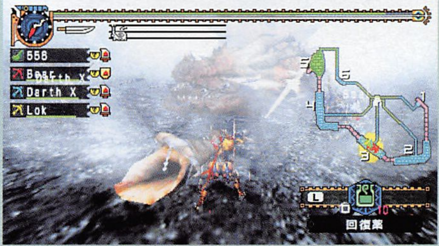
为了《怪物猎人P2》买了无线网卡，时常在网上通过第三方平台和朋友联机。比较郁闷的是，联机时我一个朋友用大剑，另一个用太刀，我用单手剑经常被大剑抡飞或者被太刀中断当前行动，出于无奈我只能考虑远程武器了。虽说我弓用得不行，但是弩还是可以的，毕竟有前作的基础嘛。我用弩之后，很多部位破坏的任务都交给我，那两个人在龙身边乱砍一通。轻弩远程辅助输出比较强的，不过每次打完了弹药的经费开销也不是小事，况且又是在前期，钱还是很重要的。于是就想了更省钱的辅助打法——狩猎笛，顺便也说一说个人的笛子使用心得。



由于这作中有猫船而没有浮岳龙，龙木、龙苔这些素材都是靠探宝的猫船来寻找，龙木的武器和防具在村长难度中就可以造出来。在这些下位的龙木武器中，笛子算是很优秀的，因为其他武器上下位区别都是斩槽或攻击力，而对于主战类武器来说，这两个性能是非常重要的，但狩猎笛由于伤害修正原因打不上主力，一般在后面纯用效果做援护也没什么关系，所以狩猎笛的攻击力和斩槽都是次要的，衡量笛子是否优秀的标准还是本身带的3个音符。龙木笛带的三个音符是粉、蓝、红，由这三个音符可以吹出体力上限+50、攻击力强化(大)、风压无效(小)、强走效果(大)。初期没有5只猫的饭，体力上限+50对初期比较有帮助，不过就

骆军	人有两颗眼球不要总玩一个屏幕的掌机哦！
读者资料	男，20岁，河北省涿州市北坛村，072750

是有时间限制的，不太实用，后三个效果还是比较不错的。很多笛子下位和上位在音符上有差别，也就是在效果上有差别。龙木笛下位和上位的音符是一样的，可以说下位就拥有比较强的效果，但也可以说根本就没有去升上位的必要了。



某次和3个朋友去联机，在前一天晚上造出了龙木笛，并且开始熟悉笛子的操作，背乐谱。联机时笛子吹的各种效果都起到了很好的作用，攻击强化(大)和怪力之种效果相同，再吹一遍这个效果后，效果还会叠加。风压无效通过叠加后可以变为风压大无效，强走则是延长持续时间。一般来说，笛子只在后方做好辅助就可以，不过像我这种闲不住的人，总要上去打两下。三角+圆圈的伪大地一击虽然比锤子的攻击力差很多，但不用蓄力还是比较方便的。平时在场地中给对友吹效果之前一定要先吹好给自己加移动速度的，这样就不用经常把狩猎笛收起来了。狩猎笛的乐谱是可以进行连锁的，比如龙木笛的强走效果是“粉-蓝-蓝”，风压效果是“蓝-蓝-红”，只要吹“粉-蓝-蓝-红”就可以把这两种效果都加上，吹一个音符的速度比较慢，这样吹的话可以节省很多时间。联机时一般都是优先吹强走效果，就算队伍中没有弓、锤、双刀这类消耗耐力很大的武器，也对平时的防御和奔跑有很大保证。攻击力强化持续时间比较短，但叠加后提升的攻击力是很可观的，如果不打算参战，平时就找个没怪的地方一直吹这个吧。对于笛子来说，技能搭配只要有笛+10就可以，不用专门去造带这个技能的装备，只要造出5个鼓笛珠就行了。

最后说一下，笛子的回复效果其实不太实用，比如你的笛子上面带回复(中)，但吹完之后一定几率是回复(小)，而且吹的时间也比较长，倒不如用广域来进行回复比较快。各位选择笛子的时候，还是先以强走这类平时常用到的效果优先吧。

刚才的不是“最后”，现在的才是“最后”，这星期随便玩了玩，把村长那里的双金狮子刷出来了，这每种生物都打两个的设定虽然看着少，但打起来还是觉得麻烦啊。最近被苍火龙也郁闷了一下，总是来回换区，好烦啊。好了，本期就这样吧。



紧急任务

投稿任务

怪物猎人征稿

任务等级：★★★★

限制时间：无

委托人：有恶趣味的翔武

委托内容：狩人营地刚刚成立，为了击退各种各样的敌人，我们需要壮大队伍，需要各位猎人们一起加入到当中。现征集以下稿件：1、为了让更多人了解狩猎的快乐和刺激，需要用狩猎心得来进行号召，狩猎中发生的趣事、糗事或是自己的感受都可以写下来。2、武器和装备是猎人的朋友，把你的配装思路写下来，让我们一起来交流配装的心得吧。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

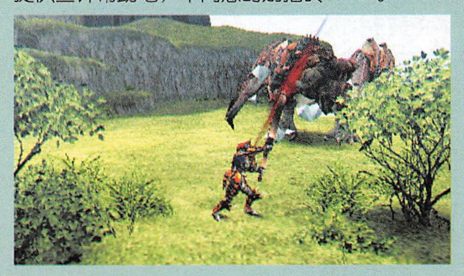
成功条件：将稿件寄到指定信箱或发送到电子邮箱中。

特别备注：写配装心得时最好配上自己的装备截图。

蔡晨阳	中国节还是洋节，只要有掌机迷的日子就是好节。
读者资料	男，17岁，黑龙江省黑河市婕妮美容院，164300

大剑使用心得

以霸气注称的大剑一直是笔者的最爱。可攻可守的武器特性，凌厉无比的单发威力，成为除了片手以外最受新人追捧的武器。虽说容易上手，但是想要精通的话，却并不是一件简单的事。现就列出笔者常用的几种技巧，希望能给各位新人提供些许帮助吧，不同意的别拍砖－ －。



1、一击脱离

大剑最最基本的技术，几乎一半以上的高级技巧是建立在此基础之上的。其宗旨就是在一发攻击后立即接上翻滚，而这发攻击通常会是拔刀斩，在特殊情况下也会是横斩，撩斩，甚至是纵斩。由于本作中片手在攻击后接翻滚的判定要求十分高，因此大剑使用显得比从前更舒适了。咳，个人感觉罢了。

2、伤害计算

好吧，虽然说砍龙是门体力活，但多动动脑子的话或许能把原本浪费的体力节省下来转化成RP(纯属口胡，信者后果自负）。由于大剑单发攻击非常的高而且伤害浮动小，所以很容易就能让龙产生硬直。因此使用者若能计算出让龙产生硬直所需要的刀数，便能轻易地将龙把玩在手掌之中，那个感觉真是赞呀。需要注意的是，每把武器的伤害不一样，在换了一把新武器后，需要一定时间来熟悉产生硬直所需要的刀数。

3、半月闪削

此招对于金银以外的火龙非常适用。由于火龙在冲撞起身后会转身，活动面较大，纵斩和撩



斩很难准确地命中头部，而命中后若没出现硬直那么下场一般就是被华丽地撞飞。由于横斩攻击面超大，使用时机得当的话在火龙转身完毕前就能命中头部，从而能顺利地翻滚躲避火车。



4、断风倒斩

在很多新人眼中，撩斩的价值仅仅在于与横斩、纵斩的无限连而已。其实，撩斩的真正奥义在于，当火车到来，自己又来不及躲避或转身时调整角度、出刀。别忘了大剑招式中范围最大的撩斩是可以攻击到身后敌人的。或许听起来很理论，但在一定时间的练习后你会发现实际运用中并不难办到。

5、金刚不动

为什么很多人喜欢用大剑来断尾自杀？因为大剑挥舞中无视风压(废话－ －)。但是仅仅利用这个特性来断尾吗？呃，那别用大剑了。龙在生成风压时，并不会马上让人物产生硬直。而此时应该马上挥动武器，不但能破除风压，有时还能蹭上几刀。虽然有被攻击到的可能，但总比直接被风压干扰要好把？

6、逆龙裁决

大剑最终奥义。龙车虽猛，但猛不过我们的大剑。在龙转身时，视其距离在适当时机开始蓄力，当龙冲到距离4个身位时下刀。那叫一个力劈华山呀呀呀，伤害绝大！熟练运用的话会让任务进行得非常有效率。不过，说起来简单，运用起来却不那么回事。总之，练习才是王道呀！



文/任天堂世界 龙翅膀

张春	要放假了，这次决定了，要买NDSL了，玩口袋！
读者资料	男，17岁，上海市徐汇区梅陇四村71号301室，200237

我叫砖头

我叫砖头，也许有些人认识我吧。最近迷上了MHP2，但是我就是个菜鸟，因为没有怎么玩MHP1的原因吧，现在终于有了自己的小P，终于可以天天战MHP2了。当我看见某武发出的紧急任务之后就想写点什么，但是苦于自己是个菜鸟，那就写写菜鸟的心得吧。


找个风景不错的地方开烧烤。

第一：莫贪刀，贪刀必被杀。

本砖开始喜欢用近战型武器，所以为了快点杀怪物时常爱多贪几刀，结果就是被怪物2连打晕之后猫车。所以要见好就收。现在我已经永远地告别贪刀了！（因为改用弩了……）

第二：莫太依赖药物。

本砖非常依赖药品，每次任务通常都是10草药+10回复药+10个大回复药。血少了就嗑药，虽然任务能过，但是自己的技术上不来，到以后怪物的攻击高得可怕，常常直接一下秒杀你，连吃药的机会都没了，只能次次猫车了。要不是某武提醒过我，我就永远嗑下去了。



当然，锅是用来炒菜的。

第三：找规律

所有怪物的攻击都是有规律和先兆的，只要把这些牢记心中，那么怪物就是等待你虐杀的。

第四：清杂鱼

也许是我水平的原因吧，我和大型怪物战斗的时候，总避免不了被周围的杂兵给扑倒，刚刚站起来大怪物就飞扑过来把我猫车掉。

还有就是一些装饰品和套装的技能，我现在认为好的套装技能就是高级耳栓了，因为我很多次被猫车都是因为怪物吼完之后的硬直时间，所以有个高级耳栓是非常有用的，但是有高级耳栓可能会有恶灵加护，所以只要别的攻击你要是能躲开就没事，那么在怪物吼的时候那就是最好的攻击其弱点的时候了。

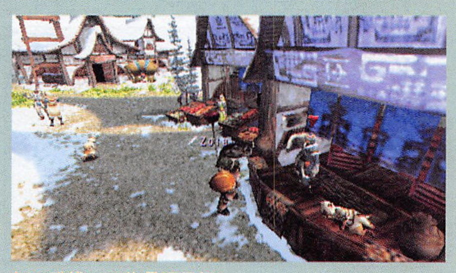

要开动了。


吃完之后，跳个舞帮助消化==

因为我最近改用弩比较多，再说说弩手要注意地形原因吧，可能对于达人来说我的说法也许没什么用，但是对于新手来说应该会有用的，毕竟我是从新手过来的。这里我了解得比较少，就说那么一点。高台射击大家都知道吧，没什么说的。我要说的是在某些平坦的地区有些地形是很好用的，比如沙漠7区中间的柱子，当站在柱子靠里的地方，开镜能见怪物一半左右的身体的位置。这样有角的怪物就会撞到柱子上，没角的会从柱子旁边跑过，也不会伤害到你。

OK，这回就这么多了，回去被炎妃龙虐了，闪人！

另：本人有和某武一样的恶趣味。现在野猪野营日志参上。　　　　文/吃饭的城砖


打工赚钱，工作是通马桶。



Wireless Fidelity WORLD Wi-Fi天下

PSP利用使用无线网络除了浏览网页，还能够免费下载新任务。本期介绍热门联机游戏《怪物猎人P2》下载任务方式。

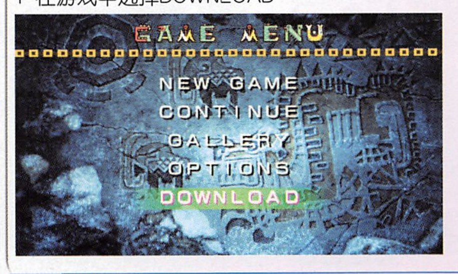
下载任务增加游戏乐趣

刚才翔武提醒我，《怪物猎人P2》两个新的下载任务今天（3月16日）放出，可是登陆上去看了一下，目前（上午16点）还没有推出。使用PSP的无线网络功能上网浏览网页，还能够登陆PSP网站直接下载游戏DEMO。但是，这些乐趣都不能和下载游戏任务相比。某些游戏支持使用无线网络下载扩展任务，这样一来游戏的重复通关价值就大大地提高了。比如《怪物猎人P》这个游戏，官方陆续在网上放出新的任务，提供给玩家下载挑战，胜利后还能获得游戏中的稀有道具。所以，这样的下载功能就非常吸引人。目前《怪物猎人P2》已经发售，并且放出了多个下载任务。前面说了，最新的两个任务在今天放出。

《怪物猎人P2》的下载任务和特典在2007年2月22日2点22分正式提供。最新的任务于3月16日放出。

新内容的下载流程

1 在游戏中选择DOWNLOAD



在游戏主菜单，选择"DOWNLOAD"。

2 确认系统提示内容

选择“是”确认系统的各种提示。

3 选择登陆的网络

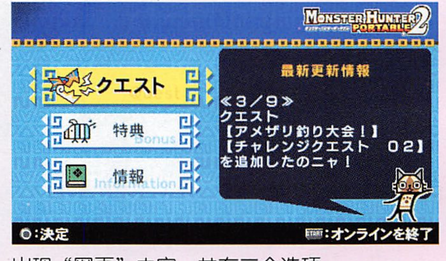


选择前面设置好的无线网络。

4 网络登录过程

找到ip地址后，根据网络情况等待画面出现。

5 登录网络



出现“网页”内容，共有三个选项。

6 下载新任务



选择菜单中的第一项，出现任务菜单。左侧为集会所任务，右侧为训练所任务。

沈佳宇	我有机了，哈哈哈！
读者资料	男，16岁，浙江省海宁市

7 下载集会所任务

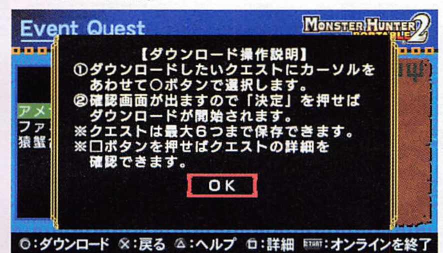


选择左侧的集会所任务，目前官方放出三个下载任务。

8 查看详细说明

在任务上按□键查看任务详细说明。

9 开始下载任务

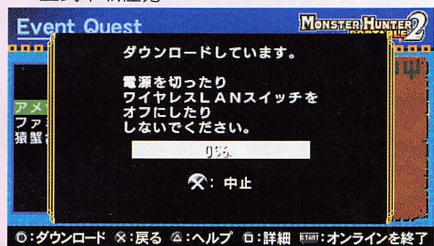


选择任务后，选择“决定”开始下载。

10 继续确认下载

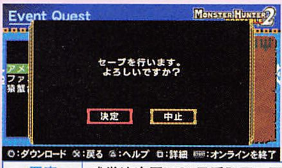
下载中的提示比较多，这里需要继续确认。

11 正式下载任务



下载过程非常快，只需要1秒钟。

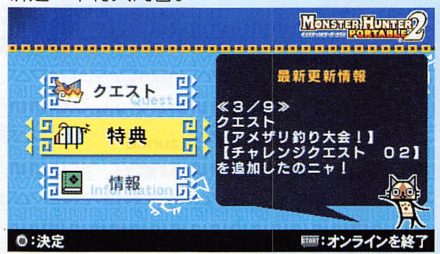
12 下载后别忘了保存



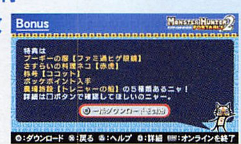
下载后一定选择“是”进行保存，否则下载无效。

特典的内容和下载流程

前面介绍了通过无线网络下载新任务的流程，下载每个任务后，任务名称条会变为灰色，代表已经下载。每台PSP最多能够存放6个任务。所以，以后下载任务超过6个的时候，就需要玩家考虑取舍问题了。其他任务的下载方式都是这样的，所以就不再一一介绍了。新任务下载到PSP后，在游戏中的对应场所选择任务。比如，要进行前面下载的集会所任务，需要在游戏中进入集会所，在“事件(EventQuest)”中选择任务。另外，下载中的特典其实就是加入游戏的新内容。下载方式和前面相同，这里讲述一下特典内容。



增加小猪的衣服“fami通胡子眼镜”
特殊的厨师猫“赤虎”
增加个人称号“科科特”
增加1000点农场点数
农场设施“寻宝船”



关于情报中的内容

登录《怪物猎人P2》的下载网络后，除了前面介绍的两个下载内容，还有一个情报选项。“情报”中的内容是关于下次更新下载任务的说明。比如，两个最新任务就是定于今天放出，而我们都在焦急地等待。相信很多喜爱本游戏的玩家同样会登录网络下载这些新任务。



严亮	感觉这次买iDSL又受阻了，不过我不会放弃！
读者资料	男，17岁，江苏省徐州市矿物集团韩桥矿保卫科刘建宏转严亮，221011

PG总动员

小编的轻松驿站 第13回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

我就快没有照片了。

剑纹的见与闻

前几天我整理家里（北京）的电脑，发现硬盘中照片的数量已经达到1897张，容量达到885兆！这是4、5年来我的照片汇总，根据不同的文件夹分类，里面包含了很多情景和各式人物。假设有一天这块硬盘出事，数据永久丢失。别的东西不说，我肯定会为这些照片郁闷一下。经验告诉我，不经意假设的事情和自认为不会发生的事情经常成真，所以我决定过两天买个500GB硬盘和D9刻录机对硬盘里的东西进行多处备份。

刚才找出几张“有趣”的照片。作为当事人，我看到后颇感“温馨”，没想到短短几年间我的住所就有这么大的变化。另外，从这些照片上你们也可以看到本人生活的奢华，哈哈。

对了，上期PG总动员大家都看了吧？对于某人说我是小资这点，本人正式声明：我很生气，我怎么能是小资呢？无论是从财力、物力、生活品位、思想水准和艺术鉴赏能力来判断，我都不是小资，而是大资。请大家不要被误导，不要搞错，谢谢！



▲拍摄于2002年4月，大学时代，我曾经也“宅”过。



▲拍摄于2004年春，搬家前的情景，猪圈也不过如此。



▲拍摄于2005年春，四合院南房的角落，这些“硬件”全都坏了。



▲拍摄于2007年春节，XB换为XO，照片里还多了两个模特。

曹磊	神是公平的，无论有机无机，大家热爱游戏的心都是一样的。
读者资料	男，17岁，北京市海淀区金沟河路三号院10楼211号

如同上期PG BAR中提过的那样，在下从本期开始“鸠占鹊巢”，跑到这PG总动员里亮相来了。话虽如此，面对这空荡荡的版面，在下不禁由衷地感到：想写点自己的事，真的很难——实在佩服同事们每期是怎么顺手就能把这一亩三分地填满的。

在下是个标准的小市民，每天蹬着一辆破自行车上班，虽没什么宏图大志，倒也过得平静无事。选择了游戏杂志作为立命之所的人，身上难免有些长期沉浸动漫游所养成的“御宅族”气质——其实不如说“自甘堕落”还比较贴切——不过回过头来想想，自己貌似多少还留了点柴米油盐的过日子心，也就整天心安理得地打游戏看动画，丝毫不以理想和前途为意。用友人的话说，“空空如也的家伙”。做事情总是不紧不慢，撞见自己喜欢的游戏时却又总是一副饿虎扑食般的嘴脸，十足的游戏中毒症患者。眼下正游离在NDS的《口袋妖怪》和PSP的《怪物猎人P2》间左右为难，不知道该把有限的游戏时间投到哪款“神作”中去。至于其它的事么，玩完游戏再说好了。



▲骑自行车上班颇有闲情逸致，但自行车太多引发的问题也不容小觑。

自我介绍就到这里为止吧。著子的文字迂腐得紧，上面这段话就当打个垫场，您如果看得昏昏欲睡，还是赶紧翻篇好了。不过，著子一人做事一人当，您可千万别怪罪隔壁受在下牵连的剑纹啊。

著子的幸福生活

方便食品文化博大精深，不研究实在对不起自己。

在杂志社上班的人，命中注定要与方便食品为伍。虽然整天耳朵里听到的都是“养生之道”“注重健康”“远离垃圾食品”之类的声音，但真到了加班赶稿的时候，离开了面包方便面火腿肠软饮料压缩饼干之类的东西还就真没法活下去。著子的态度是，既然回避不及，便当泰然处之，在这些东西里也来个“遍览诸子，通晓百家”，遇见精品则从容享受，撞上难以入口的也算警钟一次，权当以后购物时的见识。该注重营养的时候，不妨搞个透彻；该解救饥肠的时候，也不妨吃个尽情。为了入口之物的问题整天和自己较劲，也说不上是什么养生的好习惯——先声明一句，著子绝对没有“看破红尘”的念头，纯粹是随便惯了的结果。

▲酸枣汁的“头顶玉照”，瓶盖上的“蓝猫”清晰可见。

话说头些日子看到网上关于央视停播《蓝猫虹兔》引起的话题，不禁就国内动画的现状和同事神侃一番。结果当天中午到楼下超市买东西时，突然看见一酸枣汁产品，商标上大书“蓝猫”二字，当下产生浓厚兴趣，不假思索购得一瓶，拎回编辑部欣然饮之。

至于味道么，在支持中国动画的雄心之下，多少还是喝出了点滋味来的。

范星建	掌机是我们的天下，我们是掌机的天下。
读者资料	男，16岁，福建省建瓯市建瓯一中高一（2）班，353100

翔武最近闲杂琐事等等

自从《怪物猎人P2》发售之后基本就算沉迷于此了，买了无线网卡和别人联机，不过有时因为晚上玩得太兴奋，白天有点睡眠不足，各位别像我这样，伤身体啊。从上期开始《怪物猎人》的专区就算正式开设了，还希望各位能捧捧场。

还是来说说最近的一些事情吧。自从开始工作后，一直没去办理档案，最近抽出一些时间办理，发现一道一道手续真的好麻烦，比RPG中到处找人的剧情还麻烦。再加上自己是第一次办这些东西，不太清楚手续，在职介中心、人才中心、街道这几个地方跑了好几趟，其中还有迷路的时候。不过，这个月应该就能办完了吧，我可不想再继续这样跑了……

虽然期待已久的机战已经出了，但由于《怪物猎人P2》的原因，一直也没多少时间，现在也只打到第5话。电软北斗在一星期左右就打完了第二遍，真是没法比啊。说起他来，在我认识的人中，算是个真玩家了，只要是自己感兴趣的游戏，基本都要打通，强人啊。

前几天和朋友聊了聊高达，无聊之余KUSO了下一些作品的特点。高达：纪录片；08MS小队：爱情片；Z高达：战争片；ZZ高达：搞笑片；G高达：特摄片；高达W：偶像剧；高达X：科幻片；倒A高达：历史片；高达SEED：言情剧。

图片欣赏

由于《机战w》发售，掀起新一轮的机战热潮，随便找了一些有意思的图给大家看看。

这次《机战w》中加入的作品看起来不算少，但实际上都是一个系列的多部作品，故事也是顺承下来的，其实没几部作品参战。UC系再次被TF也让阿姆罗再次缺席，现在保持全勤的也只有兜甲儿了吧。



▲老牌超级系机器人大集合。



▲某个强人自己设定的阿强皇帝，连武器设定都有……



▲拉克丝专用吉翁号，这造型太寒了啊。



▲用各种夹子弄出的机器人，有时间我也试试好了。

陈星辰 让梦想在手中成为现实！
读者资料 男，19岁，四川省叙永县叙永一中高2007级4班，646400

暗凌大学期间听闻的怪谈

话题接上期，因为我就读的不是医科大学，所以校园怪谈较之医科大学来得要少些，我有个死党在第三军医大学，每半年一次的假期若能见面，定会聊天很久。军医大学每天早上都是有晨跑锻炼的，晚上熄灯后大家都不聊天，不像我们那样晚上兴起时能聊到一两点钟，因为不聊天，所以宿舍里特别安静，有的人忙碌一天之后很快就睡着了，有的则要辗转反侧一段时间方能入睡。熄灯之后就经常有一些古怪的事情发生，只有看到的人自己害怕，却又不敢出声惊动别人，比如我这个死党就曾经看到过床头有奇怪的黑影一直不动地盯着她——其实那是她就寝前挂在床头的军帽和衣服，还见过桌子上发出淡淡光芒的怪圈——其实那是某位室友新买的杯子，盖子上有一圈荧光物质，方便晚上不开灯不用手电筒来找到杯子。综上所述，其实大家看到的怪现象多半是自己吓自己而已，不过有时候别人吓自己就不好笑了，比如夜深人静的时候听到宿舍里某人磨牙的声音，还有大家都就寝半小时之后，一女生突然坐起来说窗外有人在往里看——关键在于她们住的绝不是一楼。

既然学医科，而且我这个死党还是学临床医学的，解剖课是无论如何都不可能逃过去的，刚开始只是看老师讲解，后来还要自己动手做



←配合气氛来张美图，还是以前从隔壁某A机器上刨来的呢。

实验，到最后大家都已经麻木了，甚至可以右手拿着手术刀切啊切，左手拿着馒头大饼什么的啃啊啃……话说我这死党学解剖课的时候，那位授课老师很有幽默感，第一堂课与学生的见面极为别开生面，老师叫学生们自己去找标本室，他自己倒先藏在标本室里。说起这标本室啊，医科大学的标本室可不是普通博物馆举办展览那种规模能比得上的，有很多标本都是在普通展览里绝对看不到的，因为它们来自军医大学的附属医院，标本多，福尔马林的气味也要来的浓一些。叫学生们找标本室那是完全没难度，不过就算有充足的心理准备，走进这种地方还是会觉得心里咯噔一下，跟看图示什么的感觉可差得远了。就在女生们觉得有点头皮发麻的时候，老师手提着骷髅架子唰地一下跳了出来，虽然不是真的骨骼标本，不过晃动起来那喀啦啦的声音还是很吓人的。女生们差点就尖叫起来了，胆大的男生都笑了起来，因为他们发现骷髅头叼着一根香烟，仔细一看，原来是粉笔，本来有紧张情绪的人经过这么一闹，反倒不怎么紧张了。好吧，我承认这一段文字在写出来的时候也经过我加工，不过事情的重点在课后。当天晚上，很多人在就寝的时候收到一条手机短信："我有一样东西不见了，我一直在找它，找了好久都没有找到，你帮我看看，我的头是不是在你这里？"

再要讲下去，估计就没有什么新料可抖了，各种老掉牙的鬼故事，我讲起来没意思，大家听起来也没意思，话题还是回到游戏上面来吧。虽然我是SRPG和PUZ控，不过玩得最久的游戏却不是掌机上的哪一款游戏，而是Windows的扫雷，虽然玩一局高级扫雷用不了两分钟，但是好几年玩下来，总时间远远超过上百小时，连我自己都觉得很惊讶。貌似编辑部里爱玩扫雷的只有我一个人而已，上次叶子看到我在玩扫雷，小沛在玩纸牌，就笑我们闲得都开始玩这些游戏了，我很正色地回答："扫雷跟纸牌不一样，这是很有技术含量的。"前几天状态不错，中午随手玩了几局，居然连续破了自己以前在扫雷英雄榜上的纪录，从115秒到112秒，然后接着又提升到97秒，只可惜我上次重装系统之前的纪录是94秒，到现在都还未能有超越。每天玩几局扫雷，也算是让大脑活性化的锻炼吧！

王富霖	孤独的小辈期待前辈们的指导。
读者资料	男，16岁，山东省莱州市教育路小区203号楼三单元1楼西，261400

峥嵘岁月

软件大厂SE的历史回顾

如果你喜欢《最终幻想》，那你应该记住Square，如果你喜欢《勇者斗恶龙》，那你应该记住Enix。绝大多数人做梦也不会想到，2003年4月1日两家公司正式合并，并称RPG双璧的两个系列作品由竞争对手变成了同门兄弟，实际上Square和Enix的合并应该是一种必然，只有这样才能相互取长补短实现双赢。在合并之前，Square公司由于《最终幻想》电影票房的惨败而导致巨额亏损，而Enix虽然拥有好几部名作系列，但是除了《勇者斗恶龙》之外的作品海外知名度都不高，在没有DQ系列作品发售的年份里收益甚至要减半。合并之后Enix在亚洲地区的影响力和Square在海外的知名度正好互补，而通过调整FF和DQ系列作品的发售日期也可以确保收益机会，所以SE社长和田洋一说这是“为了取得预见将来的胜利机会的合并”。合并之后的SE社共分11个开发部门，所有开发部门以项目为核心结成小组，例如Front Mission Project、World of Mana、Ivalice Alliance、Final Fantasy:Crystal Chronicles等等，无论哪一个部门都有若干名作游戏为代表作，还有为众人所熟悉的著名制作人，这真是忆往昔峥嵘岁月稠。



Enix公司建立于1975年，在成立初期经营与游戏毫不沾边的产业，一直到1982年初，社长福岛康博才开始着手PC游戏的运营，后来的Enix除了游戏制作之外还从事杂志发行、玩具制造、网络游戏推广等。Enix不仅为游戏业界贡献了若干名作游戏，还培养出了许多著名游戏制作人，虽然他们现在几乎都离开了Enix，但是他们仍然都

遵循着各自的理念继续制作着游戏。

1985年Enix在掘井雄二的牵线下与任天堂签约，开始为FC开发游戏，堀井雄二的剧本加鸟山明的人设，还有中村光一、高桥宏之等人组成的开发团队简直豪华到极致。当时FC正处于大受欢迎的兴盛期，基本上每一款游戏都能形成热卖，在这样的好环境下，Enix制作的首款游戏就取得了巨大的成功，《勇者斗恶龙》卖出了150万份的好成绩。《DQ1》借鉴了欧美游戏的风格，又保持了自身的特点，成为日式RPG的开拓之作，实际上《少年JUMP》为《DQ1》所做的宣传也为推动其销量起到了巨大的作用。

Enix运营PC游戏时采用的是当时在欧美很流行的方式，从社会上征集优秀的游戏创意，然后制作游戏来发售，一款游戏能有几万销量就已经是非常好的成绩了。首作百万销量的现状大大刺激了福岛康博，他率领开发小组倾力制作了《勇者斗恶龙2 诸神之恶灵》，并于1986年1月隆重推出。当时有很多玩家为了购买这款游戏而在游戏店外通宵排队等候，甚至影响了次日的上课和上班，而《DQ2》最终取得了240万份的销量，这使任天堂对Enix刮目相看，主动将协议中的开发权利金优惠条件修改到与其它元老级厂商同等水平以拉拢Enix。

当1988年2月《勇者斗恶龙3 传说的终结》上市时，两年前的情形再次重演，日本出现了全国范围的大量学生逃课购买游戏的现象，使得日本政府专门出台了一条针对DQ系列的法律，要求DQ系列的所有游戏必须在周末或者假期发售以防止同样现象的出现。虽然380万份的销量使《DQ3》成为日本国内销量最高的第三方FC软件，但是游戏推出之后，许多由Enix栽培出的杰出人才相继离社,开始了他们自己的独立发展之路。《DQ3》不仅是罗特三部曲的终结，也成为那个梦幻开发团队的终结。



《勇者斗恶龙4 志同道合的人们》出现在1990年，那时的开发小组已经经过大换血，很多新人开始崭露头角，然而《DQ4》却成为系列中最受争议的作品。虽然当时FC已经到了衰退期，FC时代即将迎来终结，玩家们纷纷把眼光投向下一代的新主机，但是《DQ4》能达到310万份的成绩仍然很值得骄傲。Enix虽然也在FC上推出过其它

SE公司大事年表

1975年9月22日	Enix的前身营团社Service Center成立
1982年	营团社正式改名为Enix
1983年	Enix与Konica合并成立小西六Enix
1986年	Square株式会社成立（以下称作旧Square）
1987年	小西六Enix改名为Konica-enix
1988年	Enix的完全子公司Enix Products成立
1989年	Konica-enix成为Enix的完全子公司
1989年	Service Center与Enix、Konica-enix以及Enix Products合并,改名为Enix株式会社
1991年	Square株式会社与旧Square合并
1999年	Square的完全子公司Square Video Works、Square Sounds、Square Arts和Square Next分别成立
2001年	Square与Square Video Works以及Square Arts合并
2002年	Square与Square Sounds合并
2003年4月1日	Square与Enix正式合并，公司名称改为Square-enix
2003年7月22日	SE从东京涉谷区代代木四丁目迁至东京涉谷区代代木22番7号
2005年8月22日	SE公开发表收购TAITO计划
2005年9月	SE取得TAITO 93.7%的股份，TAITO成为SE的关联子公司
2006年3月31日	SE与TAITO合并，TAITO成为SE的完全子公司

游戏，但是全部被DQ系列的耀眼光芒所掩盖，人们记得的只有DQ。

游戏业的鼎盛时期是从SFC推出开始的，当时出现了大量现在看来仍然很经典的游戏，《DQ5》无疑是其中之一。1992年9月《勇者斗恶龙5 天空的新娘》的发售引起了万人空巷的抢购热潮，首批出货的200万份游戏软件很快就告售罄，连SFC主机的销量都受到影响而大幅度上升，在《DQ5》发售的前后三个月里，SFC卖出了170万台。虽然受追捧如斯，《DQ5》的画面比起前作并没有进步，简直就是FC时代的产物，Enix在图像技术方面显然已经落伍了。而同一时期的Square在软件数量、质量和销量上占据了很大的优势，跻身于一流厂商之列，FF与DQ呈现并驾齐驱之势。

1995年是值得纪念的，任天堂撮合Enix与Square联手制作了《时空之旅》，掘井雄二和坂口博信两人的理念在这款作品中达到完美结合，使之成为不朽的名作，虽然《勇者斗恶龙6 幻之大地》也在这一年发售，但是相形之下黯然失色。



在N64对抗PS的时代，Enix起初追随任天堂，但是被寄予厚望的游戏销量惨淡，迫于财政压力，再加上Square的劝说，Enix最终在1998年宣布加盟PS，将DQ最新作给了PS。而福岛康博亲自向山内溥解释原委请求谅解，毕竟Enix的发迹离不开任天堂的提携。自此之后，Enix就一直坚持只为主流机种开发软件的原则，虽然离弃了N64，但是Enix在掌机游戏方面有所动作，为GBC开发了《勇者斗恶龙怪兽篇》。在各方面的推动下，《DQM》卖出了380万份以上，让Enix充分认识到了掌机市场的巨大潜力，并加大了投入力度。

Enix原计划在1998年内推出《勇者斗恶龙7 伊甸的战士们》，却一而再再而三地延期到了2000年，开发小组的技术严重落后，对PS机能毫无把握，游戏画面的粗糙甚至让人惊讶："这真的是PS上的DQ吗？"然而大规模的宣传攻势和玩家们长达5年的期待却造就出了一个销售神话，《DQ7》以410万份的成绩容登PS游戏销量榜首的宝座，真是让人感慨万千。《DQ8》的发售就已经是合并之后的事情了，在PS2压制GC取得决定性胜利后，600万份的销量真的理所应当。

Enix的历史虽然比Square要长，但是也平淡很多，没有那么多波折，少了很多戏剧性的意味。在开始回顾Square的足迹之前，要特别提一下坂口博信，他被评选为游戏史上最有影响力的30个人之一，入选理由是因为坂口博信是《最终幻想》系列的缔造者，是RPG游戏的革新者，也是家用机RPG游戏的领导者。《最终幻想》系列从最初的作品一直发展到现在，累计销量已经达到全球3300多万份，这个系列的游戏不仅深深地吸引住了玩家，而且还使得其他厂商竞相效仿，带出大批跟风作品。坂口博信对每一个加入Square的人

SE成立时的11个开发部门

部门	部长	代表作
第1开发部	北濑佳范	FF7、FF8、FFX、FFX-2、王国之心系列
第2开发部	河津秋敏	沙加系列、FFCC、圣剑传说-玛娜传说
第3开发部	田中弘道	FF11、异度装甲
第4开发部	松野泰己	FF12、FFT系列
第5开发部	平田裕介	武藏传系列
第6开发部	土田俊郎	前线任务系列
第7开发部	时田贵司	半熟英雄系列、寄生前夜系列
第8开发部	石井浩一	圣剑传说系列
第9开发部	三宅有	DQ系列
第10开发部	齐藤阳介	星海传说系列、北欧女神系列、钢之炼金术师系列
手机游戏开发部	洞正浩	——

张川 如果DS可以升级为PC和手机的集合体就好了。
读者资料 男，18岁，河北省沧州市寿县中街角楼5单509，062650



都说："能够让自己感动的游戏才是真正出色的游戏！"于是"制作能感动自己的游戏"成了Square的企业座右铭。

Square诞生于1983年，当时 m本雅史在业务往来中结识了福岛康博，对新兴的电子游戏产业开始逐渐有所了解。天生商人的本雅史立即认定游戏产业值得投资，就在日本电器工事会社电友社建立了游戏制作部门，这就是Square的前身，当时的核心成员就包括坂口博信。

Square起初只是一个小型的游戏开发小组，早期开发的寥寥几款作品早就被人淡忘，直到1985年才与任天堂签约，为FC开发游戏。实际上签约之后的一年里Square并没有真正制作自己的游戏,只是作为代理商移植了几款游戏而已，并借助移植来熟悉FC的开发环境。

1986年9月，Square公司在东京都中央区银座三丁目11番13号正式设立，注册资金为1000万日元，负责人是年仅29岁的 m本雅史。到了12月，电友社向Square转让软件制作部门，Square公司开始完全独立。

可惜Square没有赶上好时候，虽然加入FC之后开发了好几款游戏，也为其它平台开发过一些游戏，但是销量却完全不理想。到1987年时，Square已经面临着破产了，社长宫本雅史和主要制作人坂口博信萌生退意，他们决定在退出游戏业界之前倾尽全力制作一款梦幻般的游戏，如果游戏失败了，那么Square就永远退出游戏业，而这款游戏就是《最终幻想》。

虽然《最终幻想》并不像《勇者斗恶龙》那样取得了巨大的成功，但是却让Square逃离了破产的命运。游戏发售之后Square的广告宣传使人们渐渐认识了这款游戏，《FF1》在首周就卖出了10万份，游戏的品质使它的名字在玩家之间口耳相传，最后达到了52万份的销量，创造了当时Square公司游戏销量的最高纪录。当时负责撰写剧本的寺田宪史，担任人设的天野喜孝，还有为游戏配乐的植松伸夫等人，在坂口博信的率领下各自发挥杰出的才能，共同制作出品质叫板DQ的FF初代作品。

《FF2》发售于1988年，销量再创新高达到了76万份，Square同年出产的《半熟英雄》也获得了玩家们的广泛好评，老制作人的成熟和新制作人的加入使Square开始有了技术储备。河津秋敏虽然参与了《FF2》的制作，但是他却认为自己的创作思路与坂口博信有所不同，在《FF2》的开发结束后，他决定制作一部新的游戏，与FF不同的游戏。

河津秋敏的努力获得了巨大的成功，1989年GameBoy问世，而河津秋敏为GB制作的《魔界塔士沙加》成为Square第一款销量突破百万的游戏。虽然这款游戏的BUG非常多，但是并没有影响它的热销，日本游戏杂志特别设立关于BUG的栏目更是变相起到了宣传效果。

在1990年内Square只推出了两部作品，那就是《FF3》和《沙加2 秘宝传说》。由于Square特地将《FF3》的发售日安排在商业淡季，错开

倪志雄	我等着第100期的PG出版。
读者资料	男，18岁，福建省龙海市城溪中学高二（9）班，363112

了《DQ4》的发售时间，所以《FF3》最终卖出了140多万份，从此开始FF系列与DQ系列并称日式RPG双璧。而《沙加2》虽然没有销量过百万，但是由于其开发成本很低，获得的利润还是让Square很是暗爽的。

任天堂认识到了Square的价值，对其采用了当年对待Enix的方法来进行拉拢，在开发权利金方面给出优惠，还积极邀请Square参与SFC游戏的开发。任天堂始终秉持软件决定一切的方针，积极拉拢第三方厂商，以期在主机竞争中获胜，而Square也确实没有让任天堂失望。在1990年末，坂口博信代表Square宣布了对应FC的《FF4》和对应SFC的《FF5》，并且宣称以后的FF系列将由两个制作团队同时运作，因此后来业界产生了一个说法：单数编号的FF作品偏重系统平衡性，而双数编号的FF作品偏重剧情的描写刻画，想必就是因为两个团队交替开发游戏的结果。

1991年初，Square在任天堂展会上正式展出了《FF4》，由于在此之前Square终止了FC平台的作品开发，所以出展的《FF4》实际上是对应SFC的《FF5》更改名称后的作品。虽然制作计划在短期内进行了变更，但是《FF4》出展时的开发完成度很高，为SFC的胜利加上了一枚重要的砝码，任天堂甚至将SFC的月产量翻了一倍以迎接这款游戏的正式发售。

在《FF4》之前，Square在GB上推出了《FF外传 圣剑传说》，由于是全新作品，所以特地加上《FF外传》这样的标题来提高影响力，Square除却FF和沙加系列外的又一个名作系列悄然诞生。等到《FF4》在1991年7月正式发售的时候，引起了跟DQ系列一样的抢购热潮，而且无独有偶的是《FF4》也带动了SFC的销量，在游戏发售前后三个星期里，SFC销售了50万台，《FF4》则取得了140万份销量的成绩。



1991年Square在GB上推出了最后一款作品《沙加3 时空之霸者》，由于制作人的更换，《沙加3》的销量比前作又有了下滑，只有66万份。尽管如此，沙加系列和FF系列仍然帮助Square登上一流厂商的高峰，人气丝毫不让Enix等老牌厂商。

1992年1月，《浪漫沙加1》在SFC登陆，虽然SFC是当时最热门的主机，虽然沙加系列是Square的王牌作品，虽然Square为了广告宣传投入了大笔费用，但是最后这款游戏只卖出了98万份，对预期过高的河津秋敏来说这种表现只能算是差强人意。

《DQ5》和《FF5》在1991年的下半年先后发售，此时的FF已经完全不需要为了避开DQ而选择淡季发售了，事实上抢购《DQ5》和《FF5》的人们排起的长队不相上下，两款软件的销量也不相

SE社GBA作品列表

游戏名称	发售日	类型
最终幻想战略版Advance	2003年4月1日	SRPG
新约 圣剑传说	2003年8月29日	ARPG
史莱姆大冒险 冲击的尾巴团	2003年11月14日	ACT
不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险2Advance	2004年6月24日	RPG
最终幻想1+2Advance	2004年7月29日	RPG
王国之心 记忆之链	2004年11月11日	ARPG
最终幻想4Advance	2005年12月15日	RPG
最终幻想5Advance	2006年10月12日	RPG
最终幻想6Advance	2006年11月30日	RPG

SE社PSP作品列表

游戏名称	发售日	类型
北欧女神传 蕾娜斯	2006年3月2日	RPG
DQ&FF富有街	2006年5月25日	TAB
最终幻想1 二十周年纪念版	2007年4月19日	RPG
最终幻想战略版 狮子战争	2007年5月10日	SRPG
最终幻想2 二十周年纪念版	2007年5月预定	RPG
最终幻想7 危机核心	2007年预定	ARPG

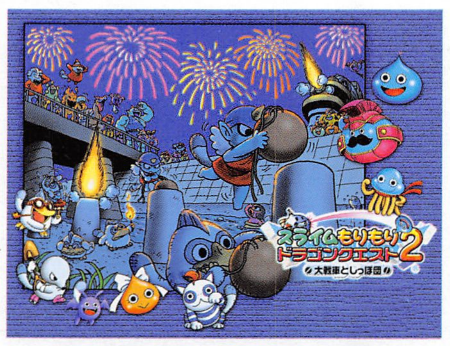
上下，但是比起《DQ5》那粗糙的画面，《FF5》显然要远远超越对手。

1993年宫本雅史开始大力招募游戏制作人才，引起了一些制作团队的集体跳槽，Square开始推行大作主义，以高成本大制作确立自己的品牌形象，宫本雅史在Square鼎盛时期进行的这些改革使其在强者如林的游戏厂商中脱颖而出，而同一时期的很多厂商则在后来淡出了游戏业界，走上相继被合并的道路。

Square在1993年推出的《圣剑传说2》成为当时全力打造的新品牌，而游戏也因为自身的优秀品质大获成功，取得了150万份的销量，成为Square除FF系列外销量最高的游戏。而同年推出的《浪漫沙加2》在坂口博信等著名制作人的参与下获得好评，终于突破百万销量，为Square交上了一份满意的答卷。Square成为当时除任天堂以外唯一一个拥有三个百万级别品牌的厂商，任天堂对Square的器重也使其享受到了非常优厚的待遇，毕竟Square的影响力要远大于其它第三方厂商，然而1993年任天堂与索尼的分道扬镳为后来Square与任天堂决裂埋下了伏笔。

1994年《FF6》正式发售，作为一款SFC游戏，定价居然是11400日元，这个高价足以让人跌破眼镜。实际上《FF6》的开发费用高达10亿日元，Square以自身最强的制作人团队来开发这款游戏，而他们的努力得到了玩家们的认可。惊人的高价没有降低玩家们抢购《FF6》的热情，首批出货的250万份软件在三个星期内就卖得干干净净，所有的媒体都给予这款游戏最高评价，而且《FF6》几乎包揽了当年关于SFC的全部奖项，堪称名留史册的超级大作。《FF6》不仅在日本国内掀起热潮，在北美也取得了50万份的好成绩，获得了海外玩家的一致认可，为Square扩大了海外影响力，让全世界的玩家认识了这样一款游戏的日式RPG游戏。





1994年是家用机历史上的重要转折点，各大厂商争相推出了新的32位主机，索尼的PS使用了大容量CD-ROM作为软件载体，而任天堂的N64仍然沿用卡带，这样一来Square就不得不为了节省卡带容量而削减游戏内容，因此坂口博信和他麾下的Square游戏制作人都对此表示不满。据说PS发售之前，Square当时的社长水野哲夫拜访了任天堂社长山内溥，希望任天堂与索尼能共同制定统一标准，而顽固的老山内却严词拒绝："如果需要制定未来的统一标准，这必须由任天堂来独力完成。"

前文提到过1995年任天堂撮合Square和Enix协力开发《时空之旅》，而Square在同一年还发售了《前线任务》和《圣剑传说3》，而任天堂与Square的矛盾在这一年又进一步深化。原本应该成为Square当年主力软件的《圣剑传说3》居然销量惨淡，原因在于这款游戏在最终测试阶段发现了致命的BUG，而且SFC卡带生产周期很长，使

Square错过了商机。《圣剑3》的挫折使Square清楚认识到任天堂的营销手段只为了确保自身利益，而将风险转嫁到了销售商身上。此后Square在坂口博信的推动下倾向索尼,除了开发中的《浪漫沙加3》之外，终止了对任天堂的软件支持，虽然《浪漫沙加3》后来取得了135万份的销量，但是由于Square的仓促赶工，游戏品质并不让人觉得很理想。

1996年Square正式宣布加盟PS阵营，Square为SFC制作的《圣龙战记》成为任天堂报复的工具。任天堂将Square制定的90万份首期出货量一次性全部投向市场，导致销售商为了减轻压力而低价抛售游戏，给Square造成了数十亿日元的直接损失。

在此之后Square公布了PS版《FF7》的游戏画面，这个爆炸性的消息震撼了整个游戏业界，Square举足轻重的影响力使大小软件厂商纷纷投靠PS,而此时宫本雅史本人一直在游说福岛康博带领Enix加盟PS阵营。当福岛康博在PS庆祝全球出货量1000万的庆祝会上宣布为PS开发《DQ7》时，任天堂被激怒了，山内溥公开斥责Square，使两家公司就此彻底决裂。

脱离了任天堂之后，Square再次进行大力招募，以重金换来很多制作小组的跳槽，当时松野泰己就带着《皇家骑士团》开发人员来到Square，使Quest公司遭到了毁灭性的打击，而其他厂商也或多或少受到了影响。

Square加入PS阵营后的很长一段时间发展非常顺利，在1997年全球软件销量超过1000万，而1998年推出的《异度装甲》和《武藏传》等新游戏都获得了不错的评价,1999年发售的《FF8》取得了系列最高销量380万份。Square当时号称要致力于创造十个与FF具有同等号召力的游戏品牌，其事业繁盛程度可见一斑。

但是从1999年的下半年开始，Square陷入了困境，除却《FF8》之外的其它游戏都没有突破百万销量，名作风光不再。究其原因则是游戏开发费用日益增加，软件品质却在逐步下滑，而当时的游戏市场也呈现出饱和状态。

到2000年，坂口博信为了实现自己多年的愿望，宣布投入1.6亿美元制作FF动画电影，这部影片在2001年由坂口博信组建的电影制作小组和美国哥伦比亚电影公司合作完成。虽然电影本身的CG动画非常精美，但是 FF电影的剧情和人物设定既无法赢取亚洲地区观众的喜爱，又没有获得欧美观众的青睐，最后以失败告终。FF电影的票房惨败导致Square出现160亿日元的亏损，将Square推向倒闭的边缘，好在SCE成为Square的第二大股东，才暂时挽救了Square。事后坂口博信辞去了副社长的职务,将电影制作小组解散，还把FF的开发交给北濑佳范,他陷入事业的低谷。

在2001年初Square曾公开表示希望加入任天堂GBA的开发阵营,但是山内溥却回应说："Square爱说什么是他们的自由，但是我们根本没有和他们签下任何协议，将来合作的可能性也很低。"实际上山内溥没有必要拒绝Square想要重新回归任天堂怀抱的意愿，更应当以公司利益为重。

直到2002年山内溥引退后，Square才与任天堂和解，Square为GC开发了《最终幻想 水晶编年史》，然后又陆续为GBA制作了《最终幻想战略版Advance》等一系列游戏。Square与迪士尼合作的《王国之心》竟然意外热销，Square又挣扎了几个月之后，终告与Enix合并，以谋求双方更多的发展。

在2005年任天堂展会上，SE社公布了为DS开



谭椿议 PG越来越少能吸引GBA玩家的东西了。
读者资料 男，17岁，广东珠海市九洲大道中2106号17楼103房，519015

发的《马里奥篮球3on3》，任天堂愿意将马里奥系列角色的版权放手交给SE，说明两家已经再度紧密合作起来。而在此之后SE社为DS和任天堂的新家用机Wii列出了一长串的计划开发游戏名单，甚至宣布为DS制作DQ系列正统续作的惊人消息，表明了SE社对任天堂的全力支持。



SE社已经不再像当年那样在主机大战中为了效力一方而得罪另一方了，而是聪明地选择了给多个硬件平台制作游戏，PSP和PS3游戏发售表上也能看到SE社大作的名字。毕竟制作游戏也属于商业行为，利益始终要放在第一位来考虑，无论PS3和Wii谁赢谁输，PSP和DS哪个成为掌机霸者，SE社都能稳如泰山地赚取自己的利润。

仅仅满足于现有的游戏软件系列是不行的，还要进行开拓，创造更多的游戏品牌，为此SE社进行了多方面的尝试，谁也不能肯定哪一款新游戏会成为将来的大作系列之一。而2004年SE社发表的"《最终幻想7》补完计划"就显示出其多方面发展的决心，同时SE社也能愉快地榨干《FF7》的剩余价值。

从动画电影《最终幻想7 少年归来》开始，一部部作品陆续浮出水面，《FF7 危机之前》是一款手机平台的网络游戏，《FF7 危机核心》和《FF7 地狱犬的挽歌》分别是PSP和PS2平台的游戏。《最终幻想7少年归来》的制片人北濑佳范曾经说过："《最终幻想7》一开始就是极其流行的游戏，如今依然有来自日本国内和国外的无数玩家的支持。作为制作人，我们对这款游戏都抱有特殊的感情，因为它是我们在PS上的第一款《最终幻想》。与系列其它游戏相比，《最终幻想7》的世界观是非常独特的，仅仅通过《FF7》这么一款游戏很难完全讲述各个角色的故事。我们启动'最终幻想7补完计划'就是要进一步扩张FF7的世界观。野村哲也和我有很多创意，不过都是一些雏形。我们不知道有哪些创意最终会被采纳，不过我们希望能够一直做下去。要制作续作必须十分谨慎，不过我们希望能够采用多种方式。"SE社这四部作品的副标题分别简写为AC、BC、CC、DC，也许将来的某一天还会有《FF7EC》之类的作品出现。

SE社合并之后已经成为能够左右业界格局的重要力量，作为喜爱SE社的玩家之一，我衷心希望SE能在自己的道路上长久地走下去，为我们带来一部又一部出类拔萃的作品，数风流人物还看今朝。

文责/暗凌

SE社DS作品列表

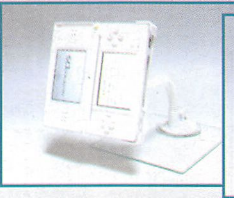
游戏名称	发售日	类型
怪蛋英雄	2005年3月24日	RPG
史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	2005年12月1日	ACT
圣剑传说 玛娜之子	2006年3月2日	ARPG
马里奥篮球3on3	2006年7月27日	SPG
最终幻想3	2006年8月24日	RPG
陆行鸟与魔法画册	2006年12月14日	RPG
勇者斗恶龙怪兽篇Joker	2006年12月28日	RPG
圣剑传说 玛娜英雄	2007年3月8日	RTS
前线任务The Fast	2007年3月22日	SRPG
最终幻想12 自由之翼	2007年4月26日	RPG
DQ马里奥富有街	2007年夏预定	TAB
精彩世界	2007年预定	ARPG
勇者斗恶龙9 星空的守护人	2007年预定	ARPG
最终幻想水晶编年史 命运之轮	发售日未定	ARPG
最终幻想战略版A2 封穴之古利莫亚	发售日未定	SRPG

COOLEST GADGETS

掌上周边街

NDSL的全方位旋转底座使用起来非常舒适；PSP的充电底座的用途是欣赏电影。Mirco SD to MSD转接器的功能最有趣，让SD卡在PSP上使用。

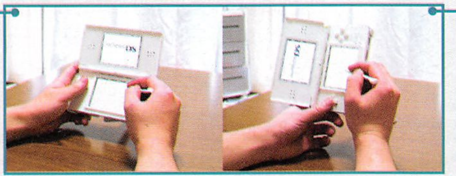






可任意旋转

左手将不再费力



还可以旋转使用

这样使用都可以



曾经介绍过一款PSP使用的旋转底座。将PSP固定在上面，然后使用卡夹将PSP固定在很多地方，比如床头、车内。底座上的支架可以任意旋转，以便调整到便于观看的角度。最近NDSL上推出了众多需要持触摸笔进行的游戏，比如《三国志大战DS》《愿望之间》。使用这款UGAME制作的旋转底座玩这种游戏非常舒适。这款底座和PSP的离基本相同，将NDSL固定在上面，然后安置在能够用吸盘吸附的地方，任意角度旋转NDSL，达到舒适的使用角度和位置。

- 厂商：UGAME
- 价格：1380日元
- 重量：286g

Columbus公司生产的NDSL充电底座，使用白色塑料制成，和水晶白NDSL的色调统一。底座中间设计了挡板，上面可以放置一张照片，所以不用的时候也可以当做桌上的装饰品。底座后部有一个连接电源线的插头，将NDSL的电源插口插入充电底座中，充电的时候前方电源指示灯会显示充电量。跟前方挡板隔开的后端有两个NDSL卡的存放口和触笔插槽，可以最多存放4盘卡带和2支触笔。

- 厂商：Columbus circle
- 价格：1380日元
- 重量：122g
- 尺寸：长12.4cm，宽14.0cm高5.6cm



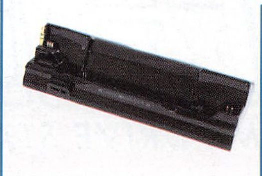
放入照片





后面可以放卡

做工相当精良


可旋转的音频插头

水平65度倾斜

舒适的观察角度

- 厂商：GAMETECH
- 价格：1280日元
- 重量：51g
- 尺寸：长2.3cm，宽14.5cm，高5.2cm
- 颜色：黑，白

使用PSP播放MP4(AVC)电影的话，如何放置PSP是个问题。因为手持PSP看时间较长的电影会非常累，所以使用底座是喜爱看电影的玩家的最好选择。GAMETECH推出的底座带有充电功能，将PSP安置在上面就不用担心电量的问题。底座前方有个耳机插口，利用耳机转接头从PSP接到前方插口，便于连接耳机或者音箱。将PSP安置在底座上后，PSP和水平面呈65度倾角，这样将底座放置在桌子上，欣赏电影会非常舒适。

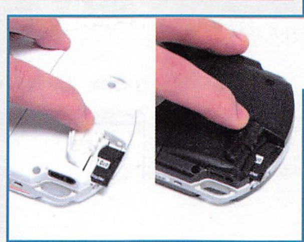
熟悉NDS烧录卡的玩家都知道，存储卡的种类非常多，比如CF、SD、TF等。那么，PSP除了能够使用MSD之外，还能使用其它存储卡吗？当然能！这款MSD Micro SD转接卡就是让Micro SD卡用在PSP上。将Micro SD卡插在转接卡的一端，然后将转接卡插在PSP上，就能够在PSP上识别并使用Micro SD卡。从外观上看，转接卡的外形和MSD相同，只是卡的一端是一个Micro SD卡插槽。在PSP上能够正常使用Micro SD卡，但是碰到需要MagicGate的功能就不能正常使用了。

- 厂商：国际产业技术
- 价格:1980日元
- 尺寸：长2.0cm，宽3.1cm，高0.16cm
- 重量：约1g


和MSD卡进行对比



运行PS模拟器



接到PSP上查看剩余容量



没有MagicGate不能运行

电玩驱动站 GAME DRIVE STATION

本期电玩驱动站的栏目是《ISO游戏的RIP方式和压缩浅谈》，讲述关于ISO的RIP方式和转换CSO的内容。

·压缩和RIP原理浅谈·

对一个游戏ISO文件进行减容操作，通常有两种方式：格式转换和RIP。就拿PSP游戏ISO来说，使用软件将ISO文件压缩转换为CSO或者DAX格式，这个ISO的容量就会变小。这是因为这几种格式在存储器上所占的块大小不同。格式转换并不破坏游戏的完整性，不同格式间能够互相转换。而RIP方式则粗暴的多，常见的RIP手段有：将游戏中的DUMMY文件删除、将游戏中的升级文件删除、将游戏中的视频动画和音乐提取压缩后重新放回、重新编程等等。这些方式能够在不破坏游戏完整性的基础上大幅度降低容量，而直接删除游戏动画和背景音乐的手段就已经使游戏不完整了。

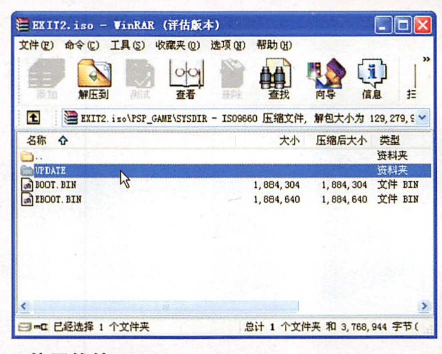
RIP	
方式	删除Dummy文件、压缩动画和音乐、对文件结构进行重新编程等。
优点	降低游戏容量，使记忆棒中存放的东西更多。
缺点	一定程度上破坏了游戏的完整性。
难度	RIP方式变化不定，普通玩家很难进行复杂的RIP操作。

转换	
方式	使用软件转换。
优点	降低游戏容量，并且保证了游戏的完整。
缺点	转换后的容量变化不同，Dummy文件容量大的游戏转换后文件压缩效果明显。转换压缩后读取速度变慢，游戏中尤其明显。
难度	使用软件转换方式简单。

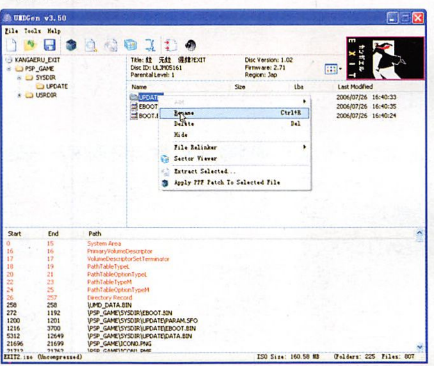
·PSP ISO最常见的RIP方式·

1 删除UPDATE和Dummy文件

将游戏ISO解压缩，找到并删除里面的Update文件夹。Dummy文件通常使用Dummy或者pad命名，其它类型只能靠猜。

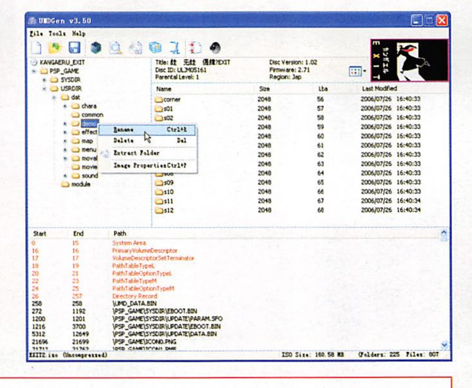


2 使用软件RIP ISO



使用UMDGen对ISO进行编辑，直接删除UPDATE文件，然后打包还原ISO。

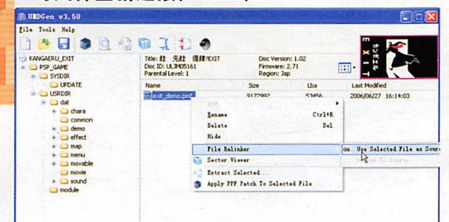
3 删除“没用”的文件



施易成	支持任天堂，支持PG。
读者资料	男，17岁，上海市松江区二中初级中学初三(4)班，201600

将游戏中不太重要的文件删掉。

4 对文件重新连接(Relink)



同样适用UMDGen对ISO中的文件进行替换操作。

·什么是Dummy文件？·

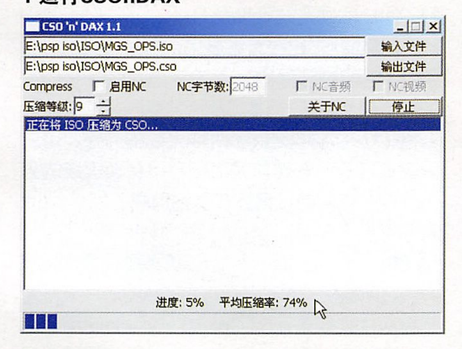
Dummy有虚假、傻瓜、虚构的意思。在计算机技术中，Dummy一般表示“假”。在光盘中加入Dummy文件的好处是随意增大光盘内数据的容量，而Dummy文件数据本身毫无疑义，所以可以删掉。因为光盘读取的原理是外圈比内圈读取速度快，所以增加了大量假数据后，光盘驱动器的光头会从外圈开始读，对读取速度有一定的提高。并且能够降低光头的损耗。

·常用压缩软件使用说明·

压缩ISO软件的种类很多，但是它们大多数是同样的功能，只是更换了界面和增加了新的设置内容。所以，使用任何压缩软件的效果都差不多。

·使用CSOnDAX压缩ISO·

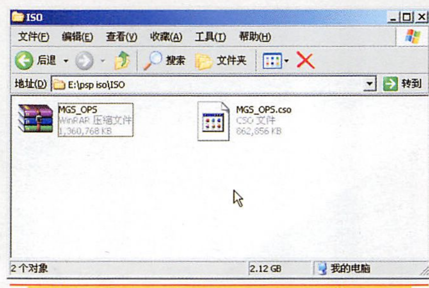
1 运行CSOnDAX



非常直观的界面，选择ISO和输出位置，设置压缩等级。“启用NC”表示是否对视频和音频进行压缩。

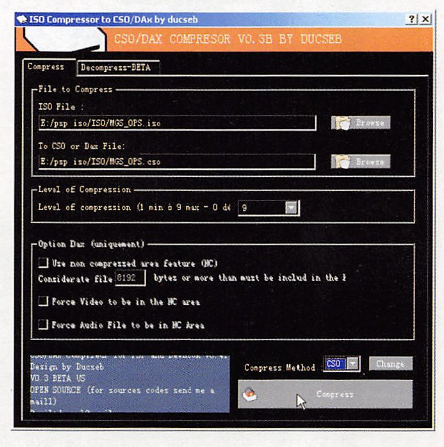
2 压缩前后的比较

《合金装备OPS》原版ISO 1.3GB，压缩后860MB。



·使用CSO-DAX Compressor压缩ISO·

1 运行CSO-DAX Compressor



和CSOnDAX相比，CSO-DAX Compressor的界面要华丽很多。设置ISO文件的输入输出文件位置，选择压缩比，进行压缩。和CSOnDAX相比，CSO-DAX Compressor的压缩性能完全相同。

·ISO、CSO、JSO、DAX文件格式的特点·

ISO被称为光盘镜像，一个ISO文件能够反映出原始光盘中的所有特性，使用刻录机刻录ISO能够完全还原原版光盘的内容。PSP的ISO是从UMD光盘中提取出来的，同样具有这样的特性。CSO是ISO的压缩形式，能够在保持原版UMD光盘特性的情况下，减小ISO的容量。但是，缺点很明显，进行游戏时会频繁读盘，很多游戏的速度甚至会拖慢。JSO兼顾了CSO的特点，优点是读取速度比CSO快。DAX是西班牙人Dark_Alex制作的格式，同样是对ISO文件进行压缩，使用DAX Loader等专用引导程序引导游戏。



老树新花

N-CARD 评测

文/YYJoy.com辣白菜

前言

从第一代DSGBA的NOR-FLASH SLOT1烧录产品推出到现在已经过去10个月了，SLOT1烧录卡界也已经经历了几轮战火的洗礼。在R4/M3DS-Simple低价格的冲击下，想必各家烧录卡厂商都过得很不容易，不过还好各大厂商都在推陈出新，为自己旗下的用户提供更好的服务。N-CARD也不例外地推出了号称五免的内置FLASH烧录卡，这款产品也采用了DSGBA的技术，这次就跟大家一起来看一下采用DSGBA内核技术的N-CARD的新一代8G/16G产品。

包装

新N-CARD的包装盒采用了黑色作为整体的主打色调，在中间由一条弧线加N-CARD几个英文字母组成了包装盒正面的主要图案，其余部分的图案主要说明了使用了DSGBA技术和支持Windows操作系统。

整个包装盒外面设计比较简洁，给用户带来一种清爽的感觉。不过包装盒上关于产品硬件配置的介绍还是不太醒目，希望厂商在这方面有所改进，使用户在购买时即使不打开盒子也可以一目了然的了解到产品的大概信息。总的来说如果包装的评分是10分的话，笔者会给这个黑色的盒子打8分。

内容

打开盒子我们可以看到里面一共包含了N-CARD的4个组件，一张N-CARD，一块GBA接口的火线卡，一套适合NDSL大小的GBA接口火线卡外壳和一根USB线。N-CARD确实做到了官方宣称的插入NDSL不突出，插入弹出也很顺畅，当然这也是目前SLOT1烧录卡所必须具备的外形，否则就如之前的老版 NinjaDS 一样，插入SLOT1之后在上面突出一大截或者在机器背后有突起，那样的外形对于喜爱NDSL漂亮外观的用户的确是很难接受的。

虽然NDSL已经发售很久，而且出货量已经超过了之前的旧版NDS，综合考虑到需要在NDSL的SLOT2上不突出和能够适配旧版NDS的SLOT2插槽，N-CARD提供了两种火线的外壳，用户只需要拆开一颗螺丝就可以自行更换火线的外壳。这一点厂商做得还算体贴用户。

硬件

之前的N-CARD使用了FPGA的芯片来作为主控芯片，但是在R4/M3DS-Simple使用了自行开发的ASIC芯片以后，N-CARD也采用了这种低成本的方式来生产新一代的烧录卡。ASIC给厂商带来的最大益处就是成本低廉，在目前的竞争环境下，尽量降低成本也是迫不得已的一种办法。在目前销售的N-CARD中还是使用的正常塑料封装的ASIC芯片，不知道厂商今后是否也会像R4/M3DS-Simple一样为了将成本压缩到极致而采用牛粪纸封装的芯片。虽然厂

郭志坚	游戏如人生，人生不能游戏。
读者资料	男，33岁，广东佛山市顺德区伦教街道办事处三洲大道翠丽楼414号，528308

商宣称两种封装在功能上并没有不同，但如果成本相差不大的话，笔者觉得厂商不如保持塑料的方形封装。这样毕竟可以在很多不太了解情况的用户心里留下更好的印象。

使用

目前的SLOT1烧录卡都是宣称三免、五免等等，其实几免并不重要，这些“免”无非就是为了让用户使用起来更简单，兼容性更好。那么N-CARD是否做到了在保持兼容性的情况下保持简单的使用方式呢。

一、在Windows中的文件管理

N-CARD的火线其实是用半软半硬的方式模拟了通常USB闪存盘控制器的功能，使得Windows可以将N-CARD识别成一块普通的U盘，以达到拖放游戏的效果。既然模拟成了普通U盘，N-CARD自然就可以和U盘一样在Windows中被随意的格式化成FAT格式或者FAT32格式，用户也可以自由的拖放游戏和存档文件。在Windows端N-CARD的确做到了能让用户方便地使用这一点。

但是笔者在这里也不得不提出火线拷贝的重要缺点。N-CARD的火线拷贝有着对于某些用户来说难以忍受的缺点，那就是：“实在是太慢了”。

可能是由于N-CARD的火线中有软件模拟USB闪存盘控制器的成分，所以相对完全硬件的U盘或者读卡器来说要慢上很多，即使在USB2.0的接口上，速度也和USB1.1的速度差不多。这对于喜欢N-CARD的用户来说，确实是一个不小的遗憾。只能希望厂商在今后的产品中对这一点作出改进，如果加快了拷贝游戏的速度，也许还能再吸引更多的用户来使用N-CARD。

二、在NDS端的表现

N-CARD与其他流行SLOT1烧录卡一样，无须刷机就可以直接引导进入菜单，这一点也是目前“N免”烧录卡的基础标准，如果做不到这一点，必然会对追求完美和方便的用户失去吸引力。

N-CARD号称支持Clean ROM，那么到底是不是完全支持过去现在和将来的所有Clean ROM呢，笔者觉得目前来讨论这一点的意义不大，因为所有的烧录卡都无法说清是否能够应付得了任天堂以后未知的变化。只有通过时间来检验这一点才是最可靠的。不过本着务求详尽的态度，笔者仍然选了一些Clean ROM游戏对N-CARD做了测试。N-CARD基本上做到了抽检的游戏全部通过，就目前来讲，这样的兼容性还是不错的。

三、特殊的“单卡”模式

N-CARD还支持一种独特的单卡模式，就是把N-CARD本身模拟成一张正版卡，从开机出现游戏图标到进游戏都和正版卡一模一样，官方说这种模式可以解决一些非常疑难的兼容性问题。但就笔者自己测试的情况来看，兼容性其实与合卡模式相比是一样的，但是这种模式需要用N-CARD的客户端来烧录，对于经常切换游戏的用户来说，既慢也不方便。

不过这种模式倒是可以让用户有一种“冒充”正版卡开机过程的乐趣。

自制软件

N-CARD官方也宣称支持Moonshell多媒体功能。Moonshell的强大功能使得支持它也成了“N免”烧录卡必须支持的软件。

通过测试，Moonshell 1.61 和 Moonshell 1.71 均可以在N-CARD上正常运行。除了支持Moonshell以外，笔者还测试了用来看图的ImageView和媲美PDA功能的DSOrganize这两个比较流行的自制软件，它们都能够在N-CARD上正常运行。其他的自制软件由于种类繁多，而就长期的经验来讲，用户的使用率也不高，笔者在这里就没有再做测试。

价格

目前N-CARD的官方报价是 8Gbit(相当于1G TF卡容量) 228元，16Gbit(相当于2G TF卡容量) 358元。

这样的定价虽然相比市场上价格较低的R4/M3DS-Simple/AceKard+ 来说有着数字上的优势，但是由于N-CARD具有拷贝游戏慢和没有任何容量扩充性的缺陷，价格上的优势对于某些用户来说吸引力并不大。

总结

就目前而言，N-CARD作为“N免”SLOT1烧录卡中唯一的一款内置存储的烧录卡，在兼容性能上中规中矩，在易用性上有点缺陷。

对于追求主机+烧录卡总价格低，而又不考虑今后扩充容量的用户来说，不妨一试。

李嘉阆	悲哀的情人节……不过有掌机和PG就好。
读者资料	男，16岁，湖北黄石市第二中学高一22班，435000

EZ三合一扩展卡评测



YYJoy.com ：YY评测组—7upshd

在写3in1卡带的评测之前，首先说一下EZ5的1.36内核。很高兴地看到一点，这次EZ在年前更新的内核，掉档问题得到了根本的解决，从2月9日更新至今，我还未出现过掉档现象，而先前的1.34内核，我几乎每日必掉……可以这么说，EZ官方的这次内核，在一定程度上，堪称完美，只是为了在最大程度上避免玩家因为误操作而导致的存档丢失，1.36内核取消了B和L+A这两个操作，使得玩家在开机时无法跳过备份存档芯片进度至TF卡，同样，在启动游戏时，也无法直接使用存档芯片进度。对于高级玩家来说，本来仅通过EZ5就能实现的SL大法，在1.36内核下成为了奢望，而且，个人感觉，这在一定程度上削弱了EZ5存档机制的附加功能。希望官方在下次的内核更新中，增加一个高级玩家的选项，让玩家自己决定，是否打开B和L+A这两个比较实用的功能。

此外，在这里我还想发表一下个人的看法，希望EZ能在所有的产品中提供说明书，哪怕是一张油印的说明纸。我想，这样成本不会高出多少吧，但至少能给新手在很大程度上带来方便。

包装篇

EZ 3in1扩展卡的包装盒和EZ5的几乎一样，仅仅是在EZ5包装盒上加贴了一张“Bundle Edition”的贴纸，贴纸上注明了“gba game pack ram expansion pack rumble pack included”，除此之外，整个包装盒完全就是EZ5的包装，看不到任何关于扩展卡的信息。从包装上不难看出，EZ 3in1卡带的定位，完全是为了扩展EZ5的功能。

包装盒内部是塑料的内衬和卡带本体，没有说明书。内衬有两个空间，一个是放EZ 3in1扩展卡的，里面躺着一张黑色的卡带；另一个应该是放EZ5卡带的，里面显然空着……



卡带本体篇

可能是EZ公司希望和Nintendo的官方产品做得尽可能相似，所以EZ5采用了和正版卡带相似的材质和封装方法，并且TF卡采用了侧插设计。同样，EZ 3in1卡带在颜色上也和原装震动卡一样，只有黑色一种。当在DSL中插入EZ 5和扩展卡后，粗粗一看，还以为用的是正版卡带和原装震动卡呢。这或许就是EZ官方只出黑色扩展卡的原因吧。

EZ 3in1扩展卡做工不错，磨砂的黑色塑料外壳，质感很好，只是卡带的边缘还是有些平

整。可能是由于卡带内部构造较为复杂，我收到的这个卡带，背面中部竟然有些小的突起，尽管在插入DSL的slot-2端时，并没有感到明显的摩擦力。插入DSL后，卡带并没有像原装的待机卡和EWIN震动卡一样，做到真正的完美不突出，而是有略微的突出。总而言之，EZ 3in1扩展卡整体的做工不错，但离完美还有很长的一段距离。



EZ 3in1扩展卡的重量比原装待机卡和EWIN震动卡稍重，但在使用中完全不会感到负担，毕竟扩展卡的构造要比原装待机卡和EWIN震动卡复杂得多。

震动功能

slot-2端的震动包有4种，其中，Nintendo和EWIN的震动包无须对ROM进行任何修改，即插即用；SCLR的震动包需要对ROM进行补丁；EZ 3in1扩展卡的震动功能虽然不需要对ROM进行补丁，但是要对EZ5的存档列表进行震动标示，可以这么认为，扩展卡对震动游戏ROM的支持并不是十分完美。

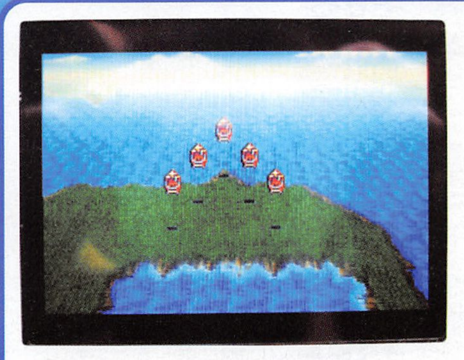
到0836为止，NDS共有27个ROM支持震动，震动游戏ROM列表如下：

0142 – Metroid Prime Pinball – 银河战士弹珠台(US)(256Mb)
0216 – Mario & Luigi – Partners in Time – 马里奥与路易RPG 2(US)(512Mb)
0252 – Mario & Luigi RPG 2x2 – 马里奥与路易RPG 2(JP)(512Mb)
0287 – Metroid Prime Pinball – 银河战士弹珠台(JP)(256Mb)
0297 – Mario & Luigi – Partners in Time – 马里奥和路易 RPG2(EU)(512Mb)
0337 – Shunkan Puzz Loop – 瞬感龙珠(JP)(64Mb)
0340 – Super Princess Peach – 超级碧奇公主(US)(256Mb)
0367 – Metroid Prime Hunters – 银河战士–初猎(US)(512Mb)
0431 – Metroid Prime Hunters – 银河战士–初猎(EU)(512Mb)
0444 – Super Princess Peach – 超级碧奇公主(EU)(256Mb)
0455 – Metroid Prime Hunters – 银河战士–初猎(JP)(512Mb)
0461 – Magnetica – 瞬感龙珠(US)(64Mb)(Trashman)
0511 – Star Fox Command – 星际火狐(JP)(256Mb)
0540 – Star Fox Command – 星际火狐(US)(256Mb)
0580 – 42 All-Time Classics – 42经典棋牌桌面游戏(EU)(128Mb)
0595 – Club House Games – 俱乐部游戏(US)(128Mb)
0604 – Legend of Spyro：A New Beginning – 斯派罗传说 新的开始(US)(512Mb)
0606 – Gekitou！Custom Robo – 激斗！自制机器人(JP)(512Mb)
0635 – Legend of Spyro：A New Beginning – 斯派罗传说 新的开始(EU)(512Mb)
0645 – Star Trek：Tactical Assault – 星际迷航 战术攻击(US)(128Mb)
0655 – Elite Beat Agents – 节拍特工(US)(1Gb)
0731 – Mahjong Fight Club DS WiFi Taiou – 麻将格斗俱乐部DS WIFI对应(JP)(256Mb)
0743 – Power Pro Kun Pocket 9 – 口袋力量棒球9(JP)(512Mb)
0766 – Puyo Puyo！15th Anniversary – 噗哟噗哟！15周年庆(JP)(256Mb)
0823 – Hotel Dusk – Room 215 – 黄昏旅馆215房间(US)(1024Mb)
0831 – Wish Room – Tenshi no Kioku – 天使的记忆(JP)(1024Mb)
0836 – Diddy Kong Racing – 迪迪金刚赛车(US)(256Mb)(EvlChiken)

本次测试对比了EZ 3in1扩展卡和EWIN震动包，测试了上述全部27个ROM，ezsave.lst为2月13日官方提供的存档列表。测试结果基本令人满意：

EZ 3in1扩展卡能支持大部分ROM的震动，但是0743 – 口袋力量棒球9 和 0836 – 迪迪金刚赛车 EWIN震动包能震动成功，而扩展卡震动

陈翔	好想好想和你在一起，一起度过美好的岁月。
读者资料	男，19岁，上海宝山区宝林友路99号上海行知中学高三5班，201900



失败；0731 – 麻将格斗俱乐部DS WIFI对应、0766 – 噗哟噗哟！15周年庆、0823 – 黄昏旅馆215房间 和 0831 –天使的记忆 EZ震动包和EWIN震动包都无法震动成功。

和EWIN震动包一样，EZ 3in1扩展卡也只有一个震子，因此震动时无法实现原装震动卡般的左右震动。扩展卡的震动分为强、中、弱三个强度，可以在EZ5的设置菜单中进行选择，个人感觉，强度为弱的震动和EWIN的震感相仿，长时间的游戏也不会有累的感觉。强度为中和高的震动，震感都较强，而且区别不大，玩久了手可能会感觉累。

在使用评测的EZ 3in1扩展卡进行震动游戏时，我发现一个很糟糕的现象：当扩展卡震动时，如果将DSL略微右倾，扩展卡的震子会敲击到卡带的塑料外壳，产生较大的声响和不正常的震动（整个DSL都在震动），不知道是我的评测卡带的个别现象还是整体想象。总而言之，EZ 3in1扩展卡的震动功能差强人意。

浏览器扩展卡功能

EZ 3in1 扩展卡内建RAM，采用了和Nintendo DS浏览器一样的高速缓存，完美支持日版/欧版NDS浏览器ROM，而且表现出色。

测试使用了4个NDS浏览器ROM：

0506　Nintendo DS Browser JPN 日版浏览器（Clean Rom）

0591　Nintendo DS Browser EUR 欧版浏览器（Clean Rom）

0591_hacked_m3 破解版浏览器 For M3

0591_hacked_SC 破解版浏览器 For SuperCard

测试发现，EZ5搭配3in1 扩展卡能完美运行上述4个版本的浏览器。而且，由于使用了日产Kingston的高速TF卡，浏览器ROM无需在混合模式下运行，速度亦相当不错。

只是很遗憾的发现，由于ROM的原因，DSL浏览器只能显示英语、日语和日文汉字，无法完全显示中文，加上DS屏幕分辨率的限制，真正要靠DSL来浏览网页并不实际，浏览器只能当作DSL的一种并不实用的附加功能。

GBA游戏功能

EZ 3in1 扩展卡使用了256Mbit（32MB）NorFLASH 作为GBA烧录卡的组成部分，官方宣称扩展卡100%真实模拟了硬件GBA卡带，因此无法支持GBA的合卡游戏。GBA游戏的烧录和存档的备份/写入操作需要EZ5的MoonShell支持：GBA ROM首先存放在EZ5的TF卡中，需要将TF卡中的ROM利用DSL，传送到EZ 3in1扩展卡的NorFLASH中，即有一个烧录过程。烧录包括擦除和写入两个部分，在EZ5的MoonShell下用R+SELECT键进行游戏烧录，R+X将扩展卡上的存档备份至TF卡中，R+Y将TF卡上的存档写入到扩展卡中。而GBA游戏功能则可以脱离EZ5，在DSL启动菜单中，直接从slot–2端引导，也可以在MoonShell环境下，用R+A运行。写在扩展卡上的游戏和存档在DSL关机后依然存在。



操作指令：

R+SELECT，写入ROM

ROM擦除过程

ROM写入过程

R+X，存档备份

存档备份确认

R+Y，存档恢复

扩展卡不支持GBA的Clean ROM，需要对

陈然　合刊很棒！我果然最爱合刊了，终于又见到了久违的光盘了。

读者资料　女，20岁，重庆渝中区蒲草田5号4-1，400015



其进行转换，转换后的ROM才能完美支持软复位（复位键可以自定义）和扩展卡的游戏存档，而且ROM的体积能被裁剪。只是由于扩展卡不支持GBA游戏的合卡，因此ROM的裁剪功能显得毫无意义。需要指出的是，目前GBA ROM转换使用的工具还是EZ4 Client，这给EZ5的玩家带来了相当的不方便，尽管EZ官方承诺不久的将来会把转换功能集成到EZ5 HYBRID Tool中去。

测试游戏和烧录时间进行了简单测试，ROM大小采用MByte作为单位，

Rom	大小	擦除时间	写入时间	烧录时间
0909 –Made in Wario	8MB	47S	27S	74S
1800 –Gameboy Wars Advance 1+2	16MB	86S	52S	138S
高级大战争（千岛）	4.75MB	30S	16S	46S
黄金太阳（CGP）	15MB	82S	51S	133S

整个GBA游戏功能的测试过程中，扩展卡对ROM的兼容性堪称完美，上述ROM扩展卡均能正常游戏和存档，而且没有拖慢现象。不过，扩展卡对GBA ROM存档的支持，并没有像EZ5对NDS ROM那样，模拟了真实存档的大小，而是将所有游戏的存档，都模拟为256KB（从这里怀疑官方宣称的“真实100%模拟了硬件GBA卡带”）。而且，扩展卡不支持时钟功能，无法完全模拟口袋妖怪游戏。不过，综合考虑到扩展卡的定位、体积和售价，EZ 3in1 扩展卡的GBA游戏功能已是相当不错了。



NDS—GBA联动功能

本想拒绝对扩展卡的NDS—GBA联动功能进行评测的，原因已在开头提及，不想多说了，但是考虑到YYJOY让我写评测的目的是为了让更多的玩家从不同的角度去了解到尽可能真实的EZ 3in1 扩展卡，我还是写了。希望EZ的官方论坛能更加包容些。

个人觉得，NDS—GBA联动功能应该是扩展卡的最大卖点，也是DS主机slot-2端的主要功能。EZ官方宣称，扩展卡可以完美和SLOT1卡带联动（由于没有时钟，口袋妖怪除外），我测试了4个NDS ROM和GBA ROM间的联动，成功了2个。可能联动对ROM的要求比较高，最好是原版的ROM，修改过的ROM，很可能会联动失败。

测试游戏列表如下：

0036 – Daigasso Band Brother.nds

xxxx – Daigasso Band Bros Request Selection.gba

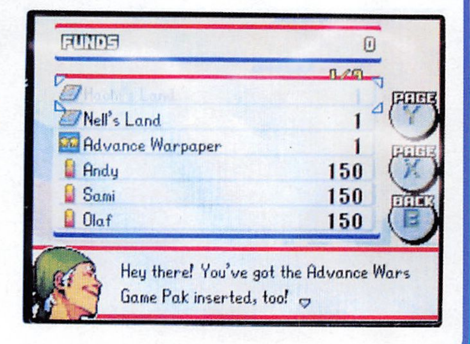
联动成功，增加了11张唱片

0088 – Advance Wars – Dual Strike (U).nds

高级大战争（千岛）.gba

联动成功，商店中能以1元的价格购买到地图Hashi's Land、Nell's Land、Advance Warpaper

高级战争2（luxin）.gba



联动成功，商店中能以1元的价格购买到地图Sturm's Land、Lash's Land、Advance Warpaper2

1800 – Gameboy Wars Advance 1+2.gba

联动失败

0094_Akumajou Dracula.nds

0996 – Castlevania – Minuet Of Dawn.gba

联动失败（估计是ROM的问题）

恶魔城－晓月之圆舞曲.gba

联动失败（估计是ROM的问题）

i0002 – Momo Waliou.ids

1703 – Mawaru Made in Wario.gba

联动失败（估计无法联动成功）

2000 – Wario Ware Twisted!.gba

联动失败（估计无法联动成功）

总结

1、EZ 3in1 扩展卡的材料和做工不错，只是希望EZ官方在下次的产品中，能配置必要的说明书和工具光盘。

2、震动功能支持3个强度的震动，但需要存档列表的支持，扩展卡只有一个震子，无法左右震动，所有27个震动游戏测试， 6个无法震动，结果差强人意。DSL略微右倾时，测试用卡的震子会敲击到卡带的塑料外壳，产生较大的声响和不正常的震动（整个DSL都在震动，好糟糕，但估计是个别现象）。

3、浏览器扩展卡功能完美，能直接支持日版、欧版Clean ROM和破解版ROM。只是由于ROM的限制，浏览器功能并不实用。

4、GBA游戏功能不错，尽管不支持合卡和时钟功能，但对ROM的兼容性很好，测试的ROM（原版和汉化版）在EZ4 Client的补丁后，均能正常游戏和存档，只是希望以后ROM的补丁功能集成在EZ5 Tool下，方便玩家。（扩展卡对GBA游戏存档的处理注定无法支持GBA的Clean ROM，肯定需要对ROM进行补丁，好在GBA的游戏功能不会很常用，而且转换也不复杂，个人感觉）

5、NDS—GBA联动功能，很实用的功能，应该能成功联动除口袋妖怪外的所有nds游戏（ique – 摸摸瓦里奥到现在为止，还未见谁联动成功），只是对ROM的要求较高，最好是dump后未经修改的ROM，否则很可能联动失败。



方勇 没有NDS时想要NDS，而有了NDS又很想要PSP，哎！！
读者资料 男，16岁，北京丰台区永外马村134号，100075



Imageview的支持

说实话，虽然IDSL也能看漫画了，但是看起来确实比较累，新的acekard+虽然已经完美支持imageview了，但还是建议视力不好的同学注意保护眼睛……在下看了一晚上的机器猫，眼睛就变得和机器猫一样黑了……

和SC CARD的比较

SC CARD是本人的第一款烧录卡，其实在当时也是一款非常经典的烧录卡，但是在一批slot1烧录卡出来后，SC CARD落后了，与acekard+相比，SC CARD的确有着诸多的不足：

1、卡带是slot2端口的，插上后不能再使用其它的slot2端口的产品，如震动卡，浏览器卡等；

2、体积“巨大”，和娇小的acekard+相比，可以比作是“液晶显示屏”和“纯平显示屏”的区别。

3、SC CARD对rom不能完全支持，多的不说，光是一个《恶魔城 迷宫画廊》，就让无数人“身在曹营心在汉”，改投其它烧录卡的阵营。

4、当然，当年的SC CARD卡还是以其优良的做工，合理的价格，相对完善的游戏功能吸引了一大批粉丝，在下就是其中之一；但是毕竟消费者需要的是更加有性价比的东西，所以这里也希望SC能再接再厉，acekard+能不断创新。因为一个有竞争的市场才是一个良性的市场。

不足

1、挑卡现象仍存在：建议大家买如下TF卡：

PNY (Japan) 512M

PNY (Japan) 1G

Kingston (Japan) 512M

Kingston (Japan) 1G

2、卡带做工还可以改进。

3、自制软件的支持还不够多，列出几个已知的不能运行的程序：（部分是转载自ffsky的评测文章）

魔兽争霸：塔防v0.31 beta 启动后都在87%死机

PicoDriveDS 0.1.7 打了AK +DLDI补丁进入菜单死机

Map Viewer DS 打了AK +DLDI补丁不能正常运行

NESDS FC 模拟器转换的ROM黑屏（注：之前AKFS也不可以的）

SENSDS SFC模拟器转换的ROM黑屏（注：之前AKFS也不可以的）

DSe Notepad v0.90NDS上的记事本软件 反复提示格式化不能运行（注：之前AKFS也不可以的）

NDS模拟PC经典游戏毁灭巫师HexenDS_0.26版原版和打了AK +DLDI补丁的文件黑屏

总评

项目	评分
包装	7+
卡带做工	7
系统界面	8
文件系统	9
游戏功能	9+
自制软件支持	8
总评	8+

后记

Acekard——这款最早出现的完美slot1端口烧录卡，在经历了一段低迷期后，如凤凰涅磐一般，重新以acekard+的形式获得了新生！对于玩家来说，能够以更加便宜的价格买到功能更加齐全、操作更加方便的烧录卡，无疑是幸运的。

本文节选自YYJoy.com论坛全民公测活动huwm《凤凰涅磐，浴火重生——新版ACEKARD之测评》



陈萧	安徽的有没有人组织DS聚会啊？
读者资料	男，16岁，安徽淮南田家庵龙湖中学九7班，232001

M3 专栏

电影卡最新动态



据电影卡官方透露，G6DS Real第一批测试产品已经开始由内部测试团队进行全面的测试和品质验证，主要内容是对目前现有的所有CLEAN DUMP的NDS游戏ROM的支持情况进行检查，以及与GBA接口的现有联动设备或扩展功能设备的配合进行验证。利用GBalpha公司所拥有的大量核心技术，以此对产品功能和开发提案进行整合，以提高产品的附加值，同时通过公司内部灵活、迅速的反馈，承接细致的用户要求，对产品的系统和功能进行修正和改进。另一方面，快速响应市场的技术更新需求，把最新的顾客要求和系统软件迅速的反馈到开发部和生产线上，对产品及时进行改良和改进，确保产品在上市时能够具备高稳定性，实现更高的可靠性。

由于GBalpha有老品牌的旗舰产品G6Lite和M3Lite做后盾，又有最新热卖的M3DS Simply和R4一同主打新的SLOT-1接口烧录市场，因此对于G6DS Real的上市，有的放矢地进行产品开发，有条不紊的推进上市工作是他们最好的选择，既然定位高端的产品就一定要保证品质，以便继续提升G6/M3的高端品牌形象。

电影卡软件速递

M3内核C32和配套的游戏转换软件V32发布，增加对影音魔力盒提供的影视下载文件导航信息的显示支持。更新DoFAT游戏引擎，解决近期0799号NDS游戏的显示花屏问题。游戏转换软件主要解决"0876-瓦里奥-伪装大师(欧)"不能运行和"0879-新超级马里奥兄弟(韩)"只能用安全模式运行的问题，现在均可以正常快速启动，截止到软件发布日期，游戏兼容性再次达成到100%。G6的内核更新和游戏转换软件与M3相同，主要都是为了解决近期新的游戏中出现的个别问题。此次更新"一指通"智能数据库均更新到896号游戏，在这编号之前的所有NDS游戏均可以自动判断游戏中文名称和强制读取选项。

为了体现DSM视频导航功能的作用，GBalpha在软件更新次日就发布了用最新水晶引擎转换的DSM视频下载站《机动战士高达SEED》影视下载支持页面。笔者下载了几集影片体验了一下，效果还是相当不错的，不仅颜色鲜艳，在NDSL的高亮液晶屏上也看不到以往的色块和颜色分层问题，在暗画面下噪点抑制也表现得不错，视频导航主要是在没有启动视频文件之前，就可以通过NDS上屏幕预览到影片的标题信息和背景画面，同时拷贝多个DSM视频功能优势将更为明显。遗憾的是目前只有这一部动画可以下载，希望在3月28日影音魔力盒正式提供服务的时候能够下载到更多不同的影片内容，目前从GBalpha影音魔力盒公布的影视下载阵容来看还是相当华丽的，关键是需要多长时间将资源阵容全部打造出来并继续一如既往的提供更多新影片内容。现在，在掌机上看电影已经不是什么新鲜事了，其它烧录卡也都有第三方软件实现类似功能，电影卡的电影功能能否继续为G6/M3电影卡的称号打造亮点优势，从这里也看出厂商力图用新的方式来诠释和改善掌上电影功能和其实用性，为电影卡的老产品和新产品继续注入新的活力元素，愿电影卡在新一轮烧录大战中一路走好。

张泽毅	DSL的下一代主机——Advancd dsl=ADSL？宽带？！
读者资料	男，17岁，上海四川北路1831弄30号2楼，200081



软件篇：

这次SCDS的内核做成了一个名为SCSHELL的文件夹和一个名为MSFORSC.NDS的文件。必须将这两个文件拖进TF的根目录里面才能使用。而且不同的版本只对应相应的内核，不可以混用。以后出了新的内核只需要更新这两个文件就行了。这下终于不用再担惊受怕地升级内核了，心脏不需要再随着那升级内核的时候走走停停的百分比而无力的颤动了，在发布新内核的时候也不会有那么多人喊不会用了……

相信明眼人一看那个文件夹的名字就会觉得似曾相识。SHELL？（难道是润滑油？去死……）而实际上，让我们打开文件夹看一下，这正是MOONSHELL的那个程序的文件夹，再加上几个SC的文件。于是，通过如此简单的方法，SCDS便实现了一个比较美观的烧录卡界面，并可以在根目录直接播放MP3，DGP等视音频文件和电子书。这不能不说是变相思维的一次成功，当然也可以说是拿来主义的再次胜利……

在更新到0120内核之后，这次的SCDS卡提供了三种运行模式，第一模式是大家俗称的CLEAN ROM模式，第二种是像以前的烧录卡一样，利用专门的转换软件在PC机上转换，然后拖进TF再放入卡中运行的超级模式，第三种是新内核中新加入的动态补丁模式。

第一模式官方号称可以100%兼容所有的游戏，ROM也无须转，即拖即用。但是不支持复位，还要及时更新存档列表，不然只能手动选择存档类型。第二模式与以前ROM差不多，可以复位，不必选择存档类型，不必更新存档列表，但是兼容性就没有第一模式来得高了，而且要先在PC机上转换之后才能使用，十分不方便。第三模式是这次的重头戏，它将第二模式的在PC上转换的步骤省略掉了，通过动态补丁直接在TF卡上的CLEAN ROM上打补丁，CLEAN ROM无需转换，直接就可以拥有第二模式的所有功能。这样一来，第二模式基本上可以无视了……

基本软件情况就是这样了。那么，这几种模式的具体使用情况如何呢？让我们来试试看吧。

菜单篇：

首先将内核文件考进TF之后，将SCDS插入NDSL开机。

这里要注意，如果刷了机的NDSL在SLOT-2口插着SC的其他产品的话，开机会优先选择SLOT-2口的卡带。我们需要按住SELECT开机，这样就能够进入SCDS的画面了。

在“存档”里面可以手动选择存档的大小。这样在没有更新存档列表的时候也可以通过自己选择存档来用第一模式玩游戏了。

“其他”里面有许多选项。在这里勾选“选择设置SC为震动模式”可以将SCLR作为震动卡使用，这个在后面我们再说。值得特别一提的是新内核加入了自动设置SC速度的选项，可以根据你的TF来自动设置速度，非常方便。我的日产金士顿1G被自动设置为30，属于官方推荐的TF卡之一。让我们看看自动设置速度的画面。

在“设置”选项里面选择可以设置图标的大小，是否显示文件信息，选择语言等。选择中文之后就算是我的英文版也可以显示中文。在这里可以确认TF的速度以及手动设置速度。另外当设置完毕之后，需要在“其他”里选“存储菜单设置”，不然是无法存住你的设置的。

在0120内核增加了第三模式之后，也增加一个快捷键。按L+X可以呼出这样一个菜单。勾选允许打补丁之后，就可以开启第三模式了，并可以进行相应设置。而勾掉之后，就是用第一模式运行。

本文选自YYJoy.com论坛全民公测活动yagamifei《我和SC DS的幸福生活》



EZ专栏

游戏测试

这个环节的测试，可能大家都很看重，但是说实话，我觉得意义不大。因为面对如此多的ROM，个人的力量显得微不足道，而且一款烧录卡产品在上市之前，官方的测试会比我们详细得多。我只是把我玩的几款游戏测试了一下，并把测试中发现的问题写出来。

首先说明，我对恶魔城不感兴趣，前段时间风靡的恶魔城我并没有测试，不过说句题外话，感谢那款游戏，让我们对TF卡有了更进一步的了解，知道了toshiba的高速芯片；知道了PNY，这个06年5月才进入中国大陆的美商。我测试的游戏包括：

0034—Zoo Keeper (US).nds 汉化版—动物园管理员

0039—Another Code—Futatsu no Kioku (J).nds 汉化版—双重记忆

0083—Osu! Tatakae! Ouendan (J).nds 日版—应援团

0125—Chou Shittou Caduceus (JP).nds 汉化版—超执刀

0168—Mario Kart DS (U).nds 美版—马里奥赛车

0305—Unou no Tatsujin—Soukai! Machigai Museum (JP).nds 汉化版—右脑达人

0330—Sangokushi DS (JP).nds 日版—三国志DS

0655—Elite Beat Agents USA NDS-TRM.nds 美版—节拍特工

i0002—Momo Waliou.nds 神游版—摸摸瓦里奥

一开始，我使用了EZ5自动侦测TF卡速，于是，郁闷的事情发生了。几乎所有的游戏，我都出现白屏，或者就停留在存档写入Flash芯片后的"初始化……"屏幕。后来，我手动设置TF卡速，将TF卡速设定为5后，问题解决，所有游戏、存档均正常，而且没有拖慢的感觉。看来，EZ5对游戏的支持还是很不错的。只是……文章一开始说好不说的。同样希望EZ官方改好自动侦测TF卡速的菜单功能，因为我相信，很多第一次使用EZ5的朋友都会选择自动侦测卡速功能。

PS：现在我已将TF卡速设定为2了，所有的游戏依然稳定运行。

设定为1，所有游戏都黑屏……

浏览器运行

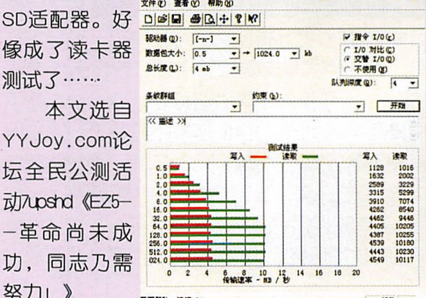
EZ5搭配Super Card MiniSD，能正常运行hacked版的浏览器。浏览器效果不错，比想象中的操作要方便，只是对中文字体的支持很不好！几乎无法浏览中文页面…………

自制软件运行

测试的自制软件有限，仅测试了购机必备的屏幕坏点测试工具：CheckNds和pixelFixerv2NDS。EZ5能正常运行。这样，以后购机就方便了，只需在EZ5中放置一个软件就行了。

Kingston TF卡速选购经历和测试

刚好有机会出差去深圳，去了传说中的赛格数码广场……赛格给人的感觉是大，第二个感觉还是大……第三个感觉是……有点乱。一共8层，第一第二层被我无视了，因为都是电子配件，从第三层开始，电脑爱好者的天堂啊，里面的东西应有尽有，我还在3楼找到了PNY的总代理，柜面不算大，但东西很全啊，很想买张PNY的1G卡，可是报价有些高，要150，这个报价在苏州可能很低，可是在赛格这个环境，就偏高了。而且，当我问老板这个是不是高速卡时，老板似乎一下子明白了什么，说你要玩游戏吧，这个肯定能玩……当时我就有点郁闷了，可能只有玩那个恶魔城才需要高速卡吧。好在我不是恶魔城的fans，尽管也希望能买到好的高速卡。最后，我选择了Kingston 1G Japan行货，110元成交。TF卡FAT格式化后，容量是982MB。下面是对TF卡速度的测试，测试用的软件是ATTO Disk bench32。为了避免读卡器对TF卡读写速度的影响，我选择了3款读卡器：PNY迷你读卡器、DELL电脑读卡器+SD适配器、Lenovo笔记本读卡器+SD适配器。好像成了读卡器测试了……



本文选自YYJoy.com论坛全民公测活动7upshd《EZ5——革命尚未成功，同志乃需努力！》

唐靖 为了买NDSL我终于体会了人生第二境界衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴。
读者资料 男，18，广东省韶关市复兴路吾牙巷28号D座907号，512000

EWIN专栏

Ewin发布新版内核&软件

万众瞩目的游戏《机器人大战W》发布后，虽然Ewin2在初期没有支持，但是很快官方就放出了1.968版本内核，1.31(0301)版转换软件，支持《机器人大战W》，以下是官方说明：

Ewin未能第一时间完美支持这个游戏，深感抱歉。再一次麻烦大家动手更新一下内核，再次抱歉。新版内核和软件将支持超级机器人大战W，建议玩这个游戏时，先格式化sd卡（记得备份原有存档文件）。

内核下载地址：http://www.ewinflash.cn/down/fw_release_1.968.rar

转换软件：http://www.ewinflash.cn/down/ewin2_1.31_0301.rar

其它更新：

1、修正口袋妖怪白屏问题

2、修正死神2的存档问题

3、增加软复位功能beta版，目前软复位热键为A+B+X+Y+L+R

游戏存档输出统一为512K byte（4M bit）

复位功能为beta版，大部分游戏能复位，如不能复位，大概有3种情况，分别是按下复位热键后

1、没反应，游戏继续进行

2、花屏，死机

3、白屏，死机

Ewin官方论坛恢复新会员注册：

即日起恢复论坛新用户的注册，但是为了预防某些自动发贴软件的攻击，维护论坛和谐的环境，所以新用户注册后需要经过管理层的审批，在48小时以内就能通过，注意！符合以下几点的是不会通过审批的：

1、使用没有任何意义的字符当作论坛帐号的，例：afdhsgdh，asdgdshtdh。

2、没有注明自己注册论坛的原因的。

Ewin论坛问答选登

问：我是1.92.6R内核，1.30转换软件，最近下了无职忍者传和微型机器V4都不能玩，只出现白屏，是不是意味着要用新内核+新转换软件了？

答：可以下载最新的1.968版本内核加1.31(0301)版转换软件来尝试游戏。

问：更换了新内核后，无法生成sav存档，Moonshell使用遇到麻烦，该如何解决呢？

答：使用时会出现can't fond sav fire的提示而无法使用，可以用一个简单的方法来解决：

第一步、把Moonshell文件(Moonshell.nds)和shell文件夹复制到你的SD卡里。

第二步、右击新建一个文本文档(这个只有1KB，不耗内存）。

第三步、把这个文本文档的拓展名改成.sav，文件名改成和Moonshell文件一样的文件名，例如:Moonshell文件为Moonshell.nds，那存档就为Moonshell.sav（From：youloveme）。

问：从1.5版开始就看到有断断续续的提示说mini－sd用户慎用moonshell的书签功能，说有格卡的危险，现在到了1.6版本，不知道这个问题解决了没有？能不能说明一下？万分感谢。本人现在用的是kingmax的mini－sd卡1G，使用moonshell1.4书签功能正常。

答：我用的EWIN SD，但是看你的情况，如果1.4版的书签正常的话就应该没有问题，不过最好不要换，等风之鱼做的美化版出来了再用，PS：我的1.6是专门看DPG2电影的，其它的依旧是用风之鱼的美化版（From：kbmumu）。

问：刚升级完我的NDSL，最新内核是1.968，转换软件也是最新的1.31(0301)，我在升级机器之前，把原有的游戏和记录都做了备份，升级完机，杂再把游戏和记录复制回SD卡里，发现原来的那些游戏存档都不能用了，所有游戏都要NEW GAME重新开始玩，大家救我啊，我该怎么办啊，老游戏的存档不能用了。

答：犯了一个很严重的错误，新内核不能沿用原来转换的游戏，要下干净rom全部重新转换，然后再把你备份的记录档复制回你的卡，游戏记录就全回来了。当然，游戏名要一致，这点很关键（From：金月绯）。

曹鹏	永远支持PG，永远支持口袋迷。
读者资料	男，17岁，北京通州区张家湾镇太玉园小区32号楼431室，101113



口袋研究 捉的就是你—美丽龙(上)

红蓝宝石的出现，带来了人气很高的水系新宠美丽龙，而想拥有美丽龙就必须捕捉它的进化前形态——花皮鱼。花皮鱼可以算是宝石时期最令人头痛的宠了，无论是捕捉方式、进化方式还是相貌，都让人心烦得不得了。

宝石版的热销引来了研究热潮，关于花皮鱼的传闻也是枚不胜数。例如：花皮鱼在下雨天不会出现，花皮鱼的出现地点每次开机都会发生变化，花皮鱼的出现地只存在于特定的日子……越来越多的传闻把这只口袋妖怪描述得更加神秘，很多玩家已经收集到了一定数量的图鉴，捕捉到了绝大部分妖怪，却唯独缺少花皮鱼。记得2003年，有人在口袋论坛发过一个名为钓花皮鱼地点的贴子，里面是一张恶搞的图片，一个农夫坐在大马路的水滩边垂钓。尽管如此，那个贴子还是引起了不少会员的议论。对于这些，笔者都是一笑而过，而自己也从来没有尝试网上的那些方法去捕捉，更没有那么累地去寻找它。而对于捕捉花皮鱼，笔者也自然有自己的一套。在沉默了三年之久的今天，笔者决定以稿子的形式写出来跟大家分享一下捕捉花皮鱼的方式，希望可以给大家一些帮助，让大家能收集到图鉴的同时，满足一下自己长久以来的小心愿。

红/蓝/绿宝石版

在红/蓝/绿宝石这三个版本中，花皮鱼只出现在119号道路（剧情中暴雨团/熔岩团闹事的天气研究所附近的道路），仔细看这个地方，你会发现这是座小山，周围有不少高草丛的存在，而隐藏其中更多的则是秘密基地缺口。一条水流贯穿着这个神秘的地方，而花皮鱼就存在于这条河流中的某个地方。不少玩家都根据网上提供的六处地点钓来钓去，却始终一无所获。大家都知道游戏中有钓竿，好钓竿，超级钓竿之分，而花皮鱼是不分钓竿的，也就是说任何一种钓竿都有几率钓到花皮鱼。但为了避免钓到这附近出现率较高的鲤鱼王，建议大家用超级钓竿，因为超级钓竿只能钓到利牙鱼与花皮鱼。像真实生活中的垂钓一样，在这里钓花皮鱼同样需要耐心。



花皮鱼确实每天都会在六个可能存在的地方出现，如果你已经厌倦寻找这六个地点，甚至你压根都不知道是哪六个地点的话，那就先去一下地图左下角的海岛Dewford Town（格斗道馆所在的城市）。在这座岛屿的口袋妖怪中心后面，你会遇到一个赶时髦的人，跟他说话，他会告诉你一些没有太大实质意义的东西，但这些消息却可以改变花皮鱼出现的地点。这件事情并没有任何理论存在，大家怎么会想到一个赶时髦的人会知道，甚至改变远在天边的花皮鱼的出现地呢？莫非是花皮鱼每次走动都会派一只口袋妖怪来告诉他？当然，这是玩笑。拿笔者的绿宝石来说，首先跟他说话，他会觉得“Secret Chores”这件事是很流行的，之后笔者反驳了他的意见，选No，告诉他“Trendy Chores”才是流行的。这样花皮鱼的出现地就存在，且改变了。需要注意的是，不是随意更

石志鹏	无机族同仁要团结起来！大家在一起做一辈子“王老六”！
读者资料	男，15岁，安徽省巢湖市第三中学九（8）班，238000

改一个词他就会满意的,他如果不喜欢听还会告诉你他原来说的那件事很in,所以要多尝试一下。

如果玩家是跟朋友一起玩，输入了相同的词,赶时髦的人都满意了，但这并不代表你和你的朋友两人都能捉到花皮鱼。也就是说，两人跟他说了同样的话，你找到了钓花皮鱼的地点，你朋友就不一定也在那个地方找到。出现地并不是确定的，所以这个人还是谜一样的存在着，但你确实要跟他说话……接下来就是最重要的步骤了，开始寻找花皮鱼吧！回到119号道路，寻找一片较大的水源，笔者推荐沿着研究所一直往下走，直到走到有一群长翅鸥和一个女孩住着的那所房子附近。往右边的湖冲浪前进，来到一个钓鱼人面前，站在他下面。按A键，抛球放妖怪出来冲浪。现在就开始钓了，用超级钓竿，记住要有耐心。确定一下你在每个点都会多钓几次，比如5次（不固定,请自己决定），钓了几次之后，往前冲浪一步，继续钓，一直重复，直到你钓到了另外的岸边。然后往上一个格开始钓。之后往你出发的钓鱼人那个方向往回返，再钓到头（耐心，耐心，一个点多钓几次），之后再重复一遍……这样下去绝对可以钓到，如果你在一个地点钓到了，那就说明花皮鱼就在这个点出现了，站在这里不停地钓到累为止吧。测试路线是自由的，从上往下拐或是从下往上拐都没有太大区别。笔者在红蓝绿宝石里面都是用这个方式钓到的,为了证明这一点，笔者还特意告诉了两个好朋友，他们也都是这样钓到的。加油吧！相信你一定也可以钓到的，如果都试过了还没有,那再回去跟赶时髦的人说话，再改变一次地点就行了。花皮鱼除了样子丑之外整体能力也非常差,但比鲤鱼王强一点的地方是可以学习技能机——当然，我们的最终目的还是让它进化。另外,捕捉的时候最好带着会刀背打的妖怪。



文/Terror

特别另类　剧场版漏洞搜索计划(下)

结晶塔的帝王

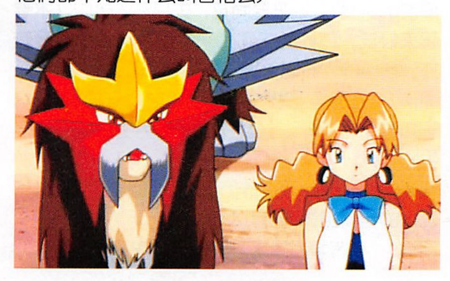
漏洞1： 炎帝使用催眠术。（啥时候炎帝可以催眠了，PM对战乱套了）

漏洞2： 小美看着小智和她的妈妈在网上。（为啥在网上会有现场直播？）

漏洞3： 喷火龙看到电视以后就去找小智了。（难道喷火龙身上装备了卫星监控系统？）

漏洞4： 小智的妈妈看到小智攀越瀑布。（小美家有全球监控系统？啥地方都看得到……）

漏洞5： 小智和火箭队都爬上了悬空扶梯。（难道他们都不知道什么叫害怕么）



漏洞6： 喷火龙用手接住了掉下来的小智和皮卡丘。（应该是用背啊，难道喷火龙可以在某物做自由落体运动的时候用手抓住当时低于自己手平面的物体……这个加速度确实离谱）



水都守护神

漏洞一： 世界第一的小偷出现在水之都，但只有小次郎认出来。（现在的人的观察力啊……）

漏洞二： 小智一探出头来就被小刚和小霞看见了。（接上句：会突然变强的）

漏洞三： 小智长途跋涉追赶某人（传说中的长跑冠军……）

漏洞四： 拉迪奥斯用舌头舔了浑身是土的皮卡丘。

（难道PM之间是不讲卫生的么……）

漏洞五：小偷们戴上了特殊的眼镜看到了隐身的拉迪亚斯和拉迪奥斯，他们的PM攻击得也很准确到位。（主人和PM是心灵感应的？）

漏洞六：结尾出现了很多拉迪亚斯和拉迪奥斯。（神兽不都是才一只的吗？）

评语：水都守护神的漏洞好少。（完美的片子居然是观众最少的……）

七夜许愿星

漏洞一：小刚边看地图边从荒山野岭走到会场。（绝对是迷路了）

漏洞二：一千年七天的周期是谁测出来的？（不可能的任务）

漏洞三：卡车载着许多东西过来了。（这车载重量是多少？）

漏洞四：许多大型建筑不用打地基。（新时代新技术）

漏洞五：小瑶和小胜两个人扶着一个要倒的梯子，小胜被基拉奇拿走了眼镜后去追，梯子狠狠地压倒了小瑶，却没有受伤。（再次看到了钢筋铁骨之躯……）

漏洞六：小智他们的车子被装上了个监控位置的装置。（那么颠簸的山路居然没颠掉下来）

裂空的访问者

漏洞一：陨石下落天空龙就飞过来了（只要有一块陨石落下来天空龙就会跑去看看，天文家必备PM之一）。

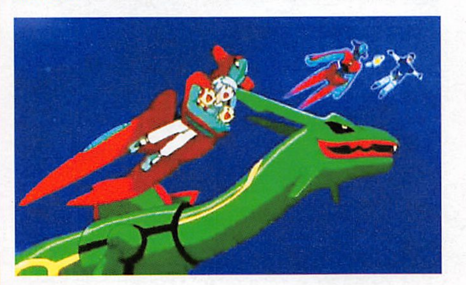
漏洞二：天空龙出现在南极（传说中的全球变暖已经影响到南极了）。

漏洞三：迪奥西斯被破坏死光打中，中心的蛋却没事，而且只飞出几米（大气压强果然大，空气阻力约等于N牛顿）。

漏洞四：托伊不知从哪找来木棒去撬垃圾筒（拉鲁拉市的卫生有待考查）。

漏洞五：托伊怕PM却住在拉鲁拉市（这就是惨无人道的心理折磨了，原来虐待人还有这种方法）。

漏洞六：迪奥西斯用超能系绝招赶走了黑暗鸦（邪恶系PM要退休了，传说中的动画54属性果然名不虚传。新招“奇迹之眼”）。



漏洞七：天空龙就会乱打乱撞和喷破坏死光（看来智商在PM中间不是衡量PM好坏的标准）。

漏洞八：小智用皮卡丘和正电兔的十万伏特才把迪奥西斯孵出来（之前那只迪奥西斯怎么复活的？莫非是大气层闪电……看来不再需要发电厂了）。

漏洞九：风力发电机供电能力巨大（皮卡丘灵魂附体！）

漏洞十：迪奥西斯带着小智和托伊撞破天花板出了研究所（敢情那天花板是纸做的啊）。

梦幻与波导的勇者

漏洞一：阿隆封印鲁卡里奥的时候，鲁卡里奥没有成功挣脱，小智接触到它的时候，就挣脱了（看来小智可以去搜寻化石生物了）。

漏洞二：比雕被打伤了，阿隆着陆后就掉下去了，为什么他能叼着封印鲁卡里奥的权杖回去见女王？（看来以后每人必备一只，防止丢东西）

漏洞3：城堡里有勇者阿隆的服装，小智穿上了。（难道除了小智没人敬佩勇者？之前城堡里怎么没人去穿服装呢）



漏洞4：小智给皮卡丘换上了服装，比赛的时候服装就消失了（难道被皮卡丘的电击烧成灰了？怪不得PM平时不穿衣服……）。

漏洞5：鲁卡里奥独自跑出去寻找了自己以前待过的地方，回忆往事后，小智等人瞬间赶到。（T：难道其中有一人有狗的功能？）

漏洞6：小智上去采时间花，失足落入水中（水看起来很浅，估计都不到一米，可为什么小智没有撞到底部的岩石呢？难道小智有超能力）。

漏洞7：在片中基德小姐说创始之树守护了PM几千年甚至上万年。（发现比人类历史悠久的现存生物了）。

漏洞8：小智为了和皮卡丘在一起而跃过冰柱。（传说中的全能的体育健儿啊）。

漏洞9：小智学阿隆用波导拯救大家。（小智咋知

梅鹤轩	三八作息时间表：八小时工作、八小时游戏、八小时睡觉
读者资料	男，17岁，重庆万州区第二高级中学

道波导作用）

苍海的王子



漏洞一：船长魅影在抢夺玛纳霏蛋时跳下直升机追赶小智（违背能量守恒定律啊……）。

漏洞二：玛纳霏出生时第一眼看到的是小遥，把她当妈妈，所以只有她抱玛纳霏时玛纳霏才不哭，而杰基或别人抱玛纳霏时玛纳霏就哭了，但小智抱玛纳霏时，玛纳霏也没哭。（玛纳霏难道把小智当爸爸？可他俩已经离了，换小光了……）

漏洞三：小智一行人向着遗迹内部前进，越潜越深，直到他们到达了一个死胡同。希普爷爷这时候拿起了他的海贝手镯，将它靠近了挡路墙内镶着的一颗宝石。宝石开始发光，光里出现了酷似密码锁的东西。他调至正确的密码，然后一扇门打开了。而那船长魅影也有个相似的手镯。（这东西怎么人人都有啊？流行？金银的道具复制大法？）

漏洞四：在水之神殿阿库夏里一个嵌着水晶的祭坛上，船长魅影拔走了许多水晶，杰基前去抢回，但只抢到了一个。结果魅影为了这一个水晶去追杰基，而把一袋子全扔在地上。（传说中的狗熊掰棒子，头脑简单四肢发达的典范啊……）

漏洞五：小智在能量束里追赶船长魅影。（机器猫的探照灯？）

漏洞六：海皇牙最后用了破坏死光。（确实是能学，不过谁让它学啊……）

漏洞七：最后小遥和玛纳霏离开时，玛纳霏只是说了声再见就走了，头也不回。（亲妈和后妈待遇就是不一样……）

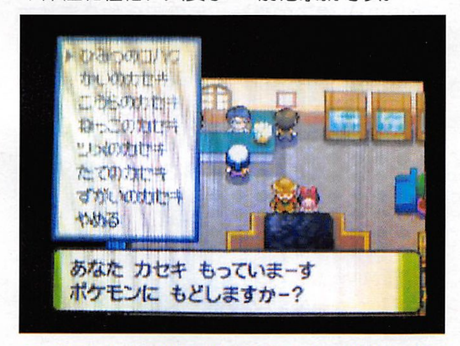
结束语：神奇宝贝剧场版的漏洞计划告一段落了，其实这些从严格意义上讲都不算是什么漏洞，而是恶搞成分居多……相信大家在笑声中也或多或少地有些收获，算是对以往剧场的回忆吧。新剧场版的预告也出来了，相信大家也很期待2007年剧作的登场。这部新影片细节中的一些漏洞，就需要大家自己去注意了哦。

客串：曦之卡比、941、血流

答疑解惑　珍珠钻石常见问题解析(上)

问：在地下世界挖到的各种化石应该拿到哪里复活？

答：在クロガネシティ（黑金市）的东北方有一间白色的屋子，那是化石博物馆，里面的柜台右边那位戴眼镜的NPC可以为你复活化石，放下化石后先出去，然后再进去拿回PM，注意身上要有空位。另外这里可以用S/L打法来刷PM的个体值和性格，只要拿PM前记录就可以。



问：我练努力时忘记自己练了多少，游戏里能不能查看到努力值？



答：和个体值一样，努力值也是游戏的隐藏数据，直接查看不到，也没有NPC告知你精确值。不过与宝石版一样，DP同样设置了努力缎带，具体位置在ナギサシティ（名木市）商店（SHOP）上方的白色建筑物（其实是市集）内部左下方那位NPC处，如果谈话时队伍首位的PM努力值已经满了（510），这名NPC就会给该PM一个努力缎带。当然，如果用的是烧录卡，也可以将存档备份，然后用修改软件查看具体的数值。

高鹏	天天抱着掌机不放，学习也要蒸蒸日上。
读者资料	男，20岁，北京良乡长虹东路红顺园小区0478邮箱



接上期

牧场主与他的怪兽朋友们

第五洞、ミストブルーム洞窟

名称	外表	初期HP	ATK	DEF	特征	工作	掉落物
オクジ	猪面人	122	72	14	水属性攻击	收获	良い布
					会心一击		やすい布
スカイ	青鱼	107	68	11	水属性攻击	浇水	古代鱼の骨
					封印攻击		水の结晶
							青水晶のタネ
オクスケ	猪面人（弓）	216	69	19	麻痹攻击	收获	使えない矢じり
							地の结晶
シ-ラ	白鱼	113	74	13	水属性攻击	浇水	古代鱼の骨
					封印攻击		水の结晶
							アクアエレメント
ヒットレ	灰色精灵	132	70	3	风属性攻击	浇水	
					水属性攻击		
シャドウ	魔兽	117	78	12	会心一击	无	豹の爪
							テクニカルボトル
ミカワ	蝎子	110	66	15	会心一击	无	サソリの尻尾
					毒攻击		キレイな皮
					麻痹攻击		
トリッシュ	蘑菇	173	95	14	地属性攻击	无	どくの粉
					毒攻击		

作为只有冬天才能进入的湖心洞穴，ミストブルーム洞窟实在值得每位玩家花掉整个冬天在其中探险。这里是水的世界，每一个场景都是钓鱼胜地，而最终boss所居住的水池也是珍稀鱼种的居住地。

利用一个冬季需要收集的物品比其他洞穴都要多，首先是古代鱼の骨，洞中的两种鱼均有几率掉落，旱地而行的鱼即使捕获回怪兽小屋也可以帮忙灌溉，相当好用。不过这里建议玩家选择スカイ，也就是青色的一种鱼来练级和打掉落物，因为它身上不仅有鱼骨，还有一种特殊作物的种子——青水晶のタネ。另一个需要收集的物品需要从蝎子ミカワ身上得到，蝎子的皮以及蝎子的毒针，虽然用到的几率并不大，但一旦要用却也只有冬天才可以得到，所以不妨先行收集较好。与之类似，魔兽身上掉落的豹爪也可以收集一二，用来打造武器等用。

第五洞的蘑菇不产孢子，但产毒粉，毒粉主要用于药学，是较特殊的材料之一。虽然仅有这一种蘑菇可以产毒粉，但由于第七洞时它还会再出现，所以并不急于在这里就收集。

◀古代鱼骨。

张彬 为了DS，学习！学习！再学习！
读者资料 男，16岁，北京市门头沟区滨河路德露苑18号明珠学校财务部，102300

第六洞、カジミール遗迹

名称	外表	初期HP	ATK	DEF	特征	工作	掉落物
ドロロ	史莱姆	134	85	13	水属性攻击 吹飞 毒攻击 麻痹攻击	无	地の结晶 火の结晶 风の结晶
ギガン	巨人	148	91	16	风属性攻击 吹飞	无	巨人の手袋 レザ-グロ-ブ
パックン	青色宝箱	135	87	17	吹飞	无	サファイア ルビ- アメジスト
マルタ	黄色宝箱	117	74	15	吹飞	无	アクアマリン 坏れた木箱
カブト	甲虫	143	86	15	吹飞 眩晕攻击	无	强固な角 フレアエレメント バイタルグミ
ヘルウエブ	蜘蛛	137	81	17	水属性攻击 会心一击 毒攻击	无	地の结晶 キレイな丝
ツンドレ	冰精灵	62	40	3	水属性攻击 回复	浇水	水の结晶 アクアソ-ド アクアエレメント
テイル	妖精	129	60	18	风属性攻击 水属性攻击 封印攻击 回复	无	妖精の粉 水の结晶 风の结晶 アクアエレメント



▲宝箱怪。

在第六洞进行探险时要注意地上的毒泉，有的可以绕过，也有一处为必踩。可以用中和剂消除毒泉，也可以准备好解毒草或解毒魔法。而祭坛左侧的门需要在下方的数块土地上种出至少一个大地之光，遗迹中为常年春季，所以推荐种萝卜。而下层的另一扇被锁住的门需要与遗迹MM对话然后返回1F的祭坛从祭坛右侧的门中打倒守候的怪兽取得钥匙。

第六洞中比较奇特的掉落物为坏掉的木箱（坏れた木箱），出自于张开大口向主角袭来的宝箱怪マルタ，特征是黄色的，位于2F最南端的左侧。两种宝箱怪都是产宝石的高手，从它们身上可以打落各种寓意石：红宝石、紫水晶等。而位于BOSS屋门前的妖精是需要多多“打劫”的，它的身上有着稀有的妖精之粉，妖精之粉在药剂、锻冶等方面都有着重要的作用，所以需要多多收集。妖精擅长使用魔法，所以依然不推荐近身战，找准它出现的位置一击必杀为上策。

如果要在六洞捕捉日后冒险的助手，推荐妖精テイル。HP高、攻防高，拥有多种属性的魔法攻击，且一定几率封印对手，更重要的是它可以辅助回复体力。从第七洞开始，敌人的等级大幅提高，带上一个同伴一同冒险是个不错的选择，那么就选择前六洞最强的怪兽，精灵テイル吧。

妖精の粉
春 02（月） AM 08:50
STATUS
種類 収集品
出荷額 70
効果時間 ---
成長日数 ---
EFFECT
レベル 2
妖精のりん粉を集めたもの。
さらさらしていて、とてもキレイ。

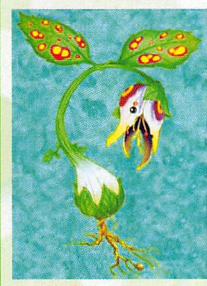
▲妖精之粉。

第七洞、ダーナ洞窟

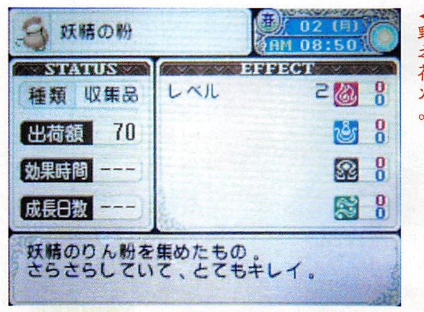
名称	外表	初期HP	ATK	DEF	特征	工作	掉落物
デモミ	恶魔（长枪）	162	92	17	风属性攻击 会心一击 麻痹攻击	无	恶魔の血(LV2) ニ－ドルスピア(LV2) 火の结晶(LV2)
ヴォルフ	狼	182	127	18	水属性攻击 会心一击	骑乘	上质の毛皮
リ－フン	植物	166	80	13	风属性攻击 麻痹攻击	浇水	植物の茎 野乃花火のタネ
ブラッド	魔兽	192	115	16	会心一击	无	怒りの牙 テクニカルボトル
メウロ	死神	164	101	13	地属性攻击 会心一击 吸收攻击 封印攻击	无	ドクロ ポイズンリング
ウイウイ	魔法使	153	88	16	水属性攻击	浇水	风の结晶 水の结晶 魔力の结晶
ブラン	白植物	179	100	14	风属性攻击 麻痹攻击	浇水	丈夫なツル ポンポン草のタネ
ゴレムン	石巨人	170	83	14	吹飞 眩晕攻击	无	
トリッシュ	蘑菇	173	95	14	地属性攻击 毒攻击	无	どくの粉
ト－タ	海龟	172	95	19	水属性攻击 会心一击	浇水	水の结晶 カメのこうら

第七洞为冰天雪地，不过洞内常年气候并非冬天而是秋天，在仅有的几块土地上可以种植秋季的各类作物。无法打开的门需要在存档点附近种满作物并长成出现大地之光才可以打开机关，推荐作物：菠菜或地瓜，这两种作物的种植时间相同。

入口处的怪兽デモミ是恶魔类怪兽，它的恶魔之血是锻冶吸血剑以及调配各种强力药剂的必需品，例如各类魔性药均需要用到恶魔之血，建议收集。デモミ属于攻防相对较低，战斗较容易的类型，用于练级相当不错，后期的怪兽相当厉害，练级到99还是有必要的哦。虽然デモミ会掉落高等长枪，但由于枪类兵器的硬直时间长，所以仍旧推荐各位玩家在取得恶魔之血后先行打造片手剑的极致之作吸血剑后再继续前进，吸血剑，正如其名，可以吸收对手的HP，属于相当好用的武器之一。



▲球根植物。



◀野之花火。

洞内两种会放出草叶飞刀的植物：リ－フン以及ブラン可以掉落两种特殊作物的种子，分别是野乃花火のタネ和ポンポン草のタネ。两种作物的培育时间较长，但花朵很漂亮，有兴趣的玩家不妨一试。而在7洞需要大量收集的另一项物品是魔力的结晶，位于被封锁的门的左上方房间内的怪兽ウィウィ的掉落品，魔力的结晶在锻冶、炼药方面的用量相当之大，不过ウィウィ的魔法相当厉害，在与之交战时需要分外小心，旁边不远处有存档点，记得先存档哦。

陈奇伟 PSP！我的梦！
读者资料 男，18岁，北京市东城区鼓楼铃铛胡同6号，100009

第八洞、グリード洞窟

名称	外表	初期HP	ATK	DEF	特征	工作	掉落物
ファスト	死神	231	172	18	地属性攻击	无	坏れた柄
					会心一击		魔道の咒符
					吸收攻击		
					封印攻击		
オクサン	猪面人	247	130	21	地属性攻击	收获	良い布
					会心一击		シルクの布
					麻痹攻击		ロングソ-ド
エンエン	魔法使	200	99	17	火属性攻击	浇水	魔力の结晶
					水属性攻击		魔法石のイヤリング
							知力のサプリメント
ゴブスケ	哥布林（弓）	216	130	20	毒攻击	收获	发火ヤク
シミカワ	蝎子	224	124	22	会心一击	无	地の结晶
					毒攻击		ア-スエレメンタル
					麻痹攻击		サソリのはさみ
ドラドラ	龙	240	162	22	火属性攻击	无	火の结晶
							金刚花のタネ
							上质の毛皮
ハデス	紫妖精	218	90	16	风属性攻击	无	妖精の粉
					水属性攻击		风の结晶
					封印攻击		エアロエレメント
					回复		
ゴブヘイ	哥布林（黄色）	250	141	22	火属性攻击	收获	にかわ
					会心一击		发火ヤク
					毒攻击		皮のベルト

第八洞的妖精与前几洞相比有着极大的飞跃，99级的笔者初次进洞时也被攻击得相当惨。第八洞的妖精攻击基本都是100多，HP也相当之高，速度反应也相当之快。如果还有机会去别处冒险的话，带上它们是相当方便的事情（可惜这也是最后一处冒险洞窟了）。

入口处的死神会掉落魔道の咒符，用于打造具有魔力的装饰品用，而坏れた柄可以用于升级最高级的锄头，都是有利的掉落品。2F的魔法使エンエン除了会掉落宝贵的魔力的结晶外，还会掉落珍贵的装饰品：魔法石のイヤリング，效果为INT+5，封印抵抗+15%。

3F的龙攻防和HP都是本作中数一数二的，它的掉落品也是本作的终极作物——金刚花のタネ，关于为什么称其为终极作物，在作物介绍一辑中再加以详述，但在这里笔者并不推荐玩家朋友们靠打龙取得种子（想直接升到2级作物的例外），原因有两点，第一是由于龙的属性值较高而导致打龙的难度较高，第二则是当八洞全部通关后，特殊作物的种子将直接在柜台出售，极易购买得到。



4F的存档点附近，也是最后一种怪物是哥布林的一种，ゴブヘイ，它虽然看上去并不起眼，但却拿着唯一的一种掉落品，酱罐子（にかわ），用量并不大，但在进入八洞时不妨顺便带几个回到地面，以后需要用的时候便可省去了奔波之苦。它身边的妖精推荐捕获，相当高的攻击，相当有利于共同冒险的同伴。

以上便是RF中所有怪兽的资料，篇幅有限，所以仅仅提到了比较特殊的部分怪兽的具体情况，84个空位，您想好留给谁了么？捕捉回来的怪兽在不断的饲养过程中会提升好感度，好感度越高，它们的属性值也会随着提高，好好饲养它们，尤其要注意饲料的数量，虽然不喂它们它们并不会生病或死亡，但好感度可是会迅速降低的哦。在诸位玩家的努力下，人与自然的和谐生存一定不是梦，请一起加油吧。

赵奇	我只差一点就凑齐买NDSL的钱了，可是上哪弄钱去呢……
读者资料	男，15岁，上海市徐汇区天钥新村122号603室，200030



——人物介绍——DIO——

作品：JOJO的奇妙冒险

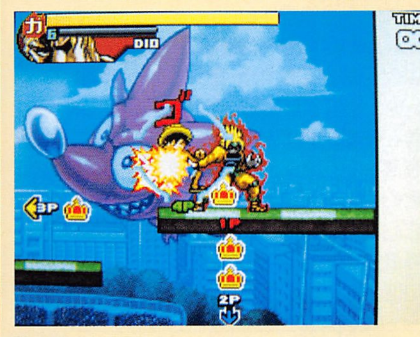
基本技分析

DIO的前冲是瞬移型的，这种性能的前冲在多人乱战的时候是非常有用的，可以不受阻碍地穿行。

人物能力是“吸血鬼”，作用是自己缓缓回复J魂，并且无效死亡宣告的效果。使用死亡宣告效果的一般是死亡笔记系的援护，或者是建次郎的秘孔·人中极，虽然在实战中前者不容易中到，后者不容易遇到，不过即便是有用这类效果的，DIO也不用为此担心。

B键攻击速度是最快的，伤害也还不错，一般用于近身时接其它攻击。←/→+B是一个常用的，作为间接攻击，攻击速度和攻击距离都很不错，就算不接重攻击，连续单发也是非常好的牵制手段。↑+B看似有对空性，实际上对空中或者上一层的对手一点判定都没，一般这招都是打完了直接跳跃或者用空中Y进行一下牵制。空中B一般用于将对手从一些平台的上层打到下层。

Y键攻击打满是两下，不过可以在出第一下的时候就用必杀、←/→+Y和↑+Y进行抵消，配合





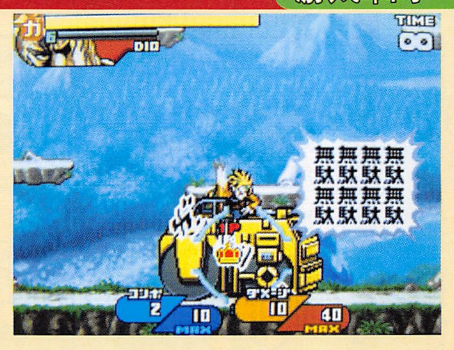
B键可以进行近距离的牵制，是非常常用的主要攻击方式之一。←/→+Y是很优秀的牵制技，攻击到对手时可以把对手向后推一段距离，而且会把对手打浮空。这招攻击速度比较快，可以直接单出来进行攻击，但一般都是接在←/→+B和Y之后形成牵制型连续技。对手如果中了这招后，没有急速落地或者跳跃，还可以前冲中使用这招进行追打，多数情况下都会用。↑+Y打中对手后会少量回复J魂，也就是吸收对手的体力，由于攻击速度比较慢，而且攻击距离比较近，也接不上其他招,基本上很少用。空中Y不光可以对地攻击,而且还可以作为调整跳跃高度的方法。比如“自然”这个场地中，用两段跳是跳不到第二层的平台上，但两段跳之后用这招，刚好跳到上面，这样在没有三段跳的情况下，就省去了先跳上第一层平台，然后再跳第二层平台的程序，对于混战逃跑和抢道具是很有帮助的。↓+Y的防御不能攻击，由于出招慢，很容易被破掉，一般在没有援护的牵制下还是不要多用了。

选择必杀技也就意味着要在3种战斗格中进行选择，4格的J魂太少，一般不会选择。使用DIO的都是从5格和6格之间进行选择。5格的DIO分为力和知两种属性，考虑到相克关系，一般还是选择

周可	做事都要注意适度，打机也一样（哲学中毒）。
读者资料	男，16岁，云南省昆明市第一中学高二理（10）

力属性比较好。必杀技A是5格和6格共通的，需要连打X键增加伤害和连击数。这个必杀可以接在Y键之后，也可以接援护，出招速度也是很快的，而且打完了有很大吹飞效果，非常实用。5格的必杀技B可以将和自己垂直的对手都一并攻击到，而且被战车压住后，一部分援护无效，比如星矢3格援护。这招打完后也有一定的吹飞效果，如果自己在上层时可以对下层突袭，在下层时可以对上层突袭，是个很不错的必杀。6格的必杀技是让时间暂停，停止后所有对手不能行动，不能使用援护，自己也不能使用援护，所有场上的援护也都停止行动。使用后，一般都是找离自己最近对手下手。不过，时间停止还有其他的用法，这个在最后进行图文介绍。DIO的时间停止发动时间比承太郎的要快一些。

DIO的基本打法就是用←/→+B Y或者用←/→+B ←/→+Y进行牵制，近身时Y或者直接出必杀A，得分方法是把对手打出场，不过将对手打死的攻击力也不是没有。DIO和不少援护都可以组合出连续技，在选择援护的时候没有什么特别要求。DIO没有好的对空和对上层的攻击技，这点比较郁闷。DIO在本作相当有实力，即便是单人一组也有强大的战斗力。



“世界”使用技巧1

首先选用6格DIO，然后选一个回复系的角色，要找发动速度不是很快的，比如3格的樱或3格的织姬。操作时先放出援护，这两个援护的位置必定在战斗角色身后出现，这时需要DIO向前走一点，保证碰不到回复效果，立刻使用必杀技B“世界”。时间停止住后，援护的动作也停止了，这时去碰援护用出来的回复效果，会发现就算碰过之后也不会消失，而且还可以在时间停止结束前多回复几次。这个技巧在实战中十分实用，用两格必杀魂最多可以回复4次，如果是织姬这种全卡组回复的援护，效果会更好。而且优点在于一旦发动成功后，不怕任何人干扰。回复时在援护角色周围使用冲刺，这样会快一些，而且距离也好掌握。

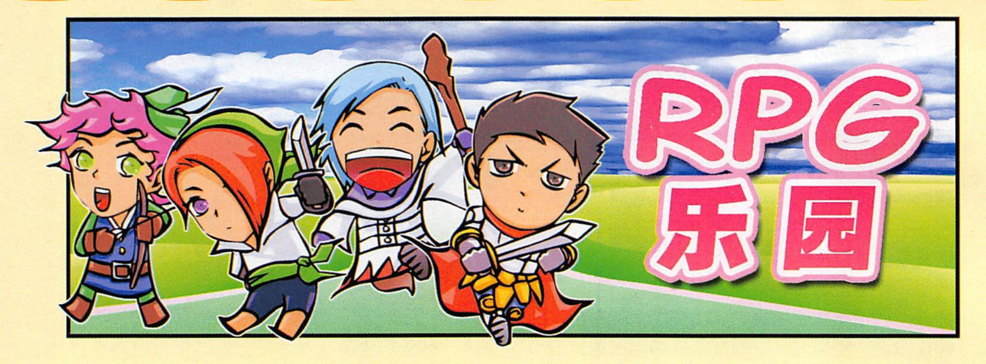


“世界”使用技巧2

需要DIO连续使用必杀技和重攻击，因此要配一些能快速增加必杀魂的支援格。笔者配了爆发、突击，为了保证连续性，必杀魂最大值也尽可能提高。先近身使用必杀技，用Y攻击对手两下，第二段刚出完直接接必杀，然后反复如此，可以将对手一直连死。不过，这招的实用性不高，近身使用的机会不多，基本要靠援护来制造机会，在多人混战中基本上没用，只是好玩而已。



任毅涵	看PG后三大功效：1、玩游戏指点迷津；2、中主机；3、交友。
读者资料	男，15岁，安徽省铜陵市朝阳新村18栋306室



最近一直在为RPG乐园的题材问题头大不已，我不是FF和DQ系列的fan，写文章无法信手拈来，而且关于大家熟悉的游戏翻来覆去地说也没有什么意思。我更喜欢说一些游戏本身以外的东西，很多人不知道的东西，如果你觉得看起来很有意思，就请无视我的跑题吧。

对于《机动战舰抚子》这个名字，玩《机战》的人都不会觉得陌生，在《机战W》的参与作品列表中也有它。最初我认为“抚子”只是女性的名字而已，直到看到了《大和抚子七变化》这个名字之后，才心生疑惑去刨根究底。《大和抚子七变化》看起来很陌生吗？其实这部动画还有一个译名叫《完美小姐进化论》……

ナデシコ，即抚子，是一种草本植物的名称，它的中文学名叫做瞿麦，在植物学上的分类属于石竹科石竹属，日文中的抚子同时也是石竹属植物的总称。通常提到抚子的时候，指的都是ヤマトナデシコ大和抚子，与カラナデシコ唐抚子以示区别，两者的区别就在于大和抚子是原产日本的，而唐抚子原产中国，在平安时代流传到日本。抚子的花期很长，从夏季一直持续到秋季，因此在古代还有一个别名叫做“常夏”。通过对比不难看出，大和抚子比唐抚子显得柔弱娇美，花瓣的颜色更浅且带有流苏。

在历史上抚子一直受到人们的喜爱，常被选入家纹图案中。在日本的传说里，中国后汉灵帝的玄孙阿智王为避魏乱而来到日本，他的后裔为大藏氏，大藏氏的子孙大藏春实在公元941年持朱雀天皇所赐的短刀和大和抚子纹的锦旗，平定了叛乱的藤原纯友而成为西征将军，获得了领地和代代相传的太宰府政厅的府官职位。由此开始大藏氏的后代家纹都为抚子，其中一支就是后来日本战国时代的有名武家秋月氏，秋月氏的家纹就是三朵抚子花。

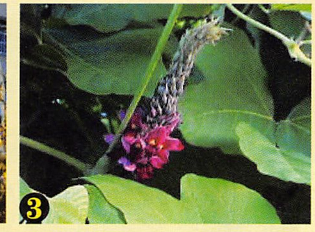
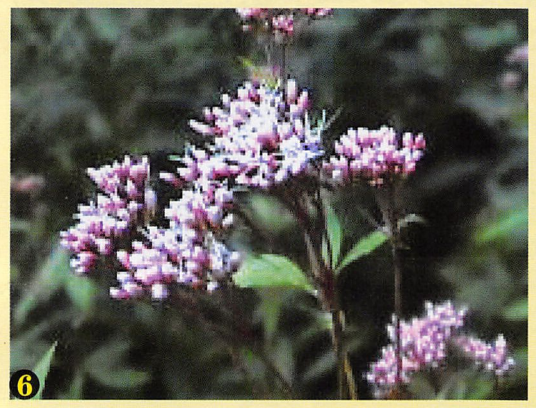
抚子还成为了对日本女性的美称，在柔弱顺从的外表下，拥有不随流俗的气质，这种女性一般被称为抚子。这么说来太抽象，大家可以看看日本男性对抚子的定义：头发必须是黑色或者浅咖啡色的，长度不限；皮肤必须白皙，身高不限；相貌不需要太美，在常识范围内即可；不可以太外向，也不可以过于内向；有自己的个性，不盲目跟随潮流；时常保持自然的笑容，用语必须有


大和抚子


唐抚子

张书昱 我希望多交一些掌机朋友。
读者资料 男，18岁，天津市大港区港星里4号401，300210





文中提到秋之七草是用来享受观赏之乐的，我们也来观赏一下吧，可惜现在是春天，欣赏秋之七草就只能看照片了，1为荻草，2为芒草，3为葛，4为女郎花，5为桔梗，6为藤绔。这些植物在野外是并不多见的，在北京的话恐怕只有去植物园才能看到实物了。细心的人有没有发现秋之七草大部分都是紫色的呢？

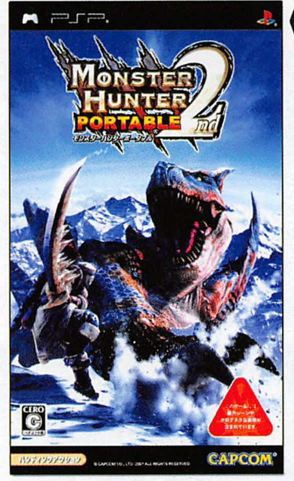
分寸。用两个字来概括就是“淑女”，这么看来《大和抚子七变化》的女主角并不符合抚子的形象哦，不知道被改造之后是不是完全符合呢？

抚子是秋之七草之一，秋之七草是指荻草、芒草、葛、女郎花、藤绔、桔梗和抚子，是用来观赏的七种植物，对应秋之七草的还有春之七草，都是用来食用的植物。秋之七草的说法出自《万叶集》，它是日本民族文学史上的第一部诗歌总集，就好比《诗经》在我国的地位一样，是民族诗歌发展的源头。《万叶集》中的作者，从历代天皇到皇族、贵族、僧侣、农民等，包括社会各阶层人士，而他们的分布地区遍及全国各地，大伴家持是最后的总编辑者。《万叶集》产生在假名文字出现之前，记录作品全靠汉字，以汉字来表示发音，汉字的这种用法，在以前就已出现，只是在《万叶集》中才被大量使用，所以叫万叶假名。《万叶集》显示了生动活泼的唐文化与日本传统文化的融洽与和谐，表现了日本古代人情风俗和思想感情，《万叶集》的艺术特点是雄伟豪放，即使写儿女私情也坦率朴质、落落大方、而不矫揉造作，虽然作品有巧拙之分，但都贯穿着纯朴、诚挚的精神，对皇室的无限忠诚，对子女纯真的爱，对情人的热烈恋慕，对大自然的朴素的惊喜等，无不深扣人心。

秋の野に　咲きたる花を　指折り（およびおり）
かき数うれば　七種（ななくさ）の花
萩の花　尾花葛花　撫子の花
女郎花　また藤袴　朝顔の花

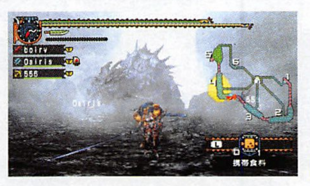
描写秋之七草的诗歌写成现在的日语原文如上图，其中提到的尾花就是芒草，而朝颜是花的别名。关于朝颜的说法有好几种，有人认为朝颜指的是牵牛花，也有人认为指的是桔梗。相比桔梗，相信见过牵牛花的人要多很多，我上班路上就能见到，根据土壤酸碱度的不同，牵牛花的颜色会有紫色、蓝色和浅红色的差别，我见到的是蓝色牵牛花。牵牛花让人感觉很柔弱，只有每天清晨才开花，当太阳升高之后花朵就闭合起来了，所以别名如果是朝颜的话倒也名副其实。由于牵牛花朴实宁静的美，所以也有很多人喜欢，认为它是秋之七草之一。

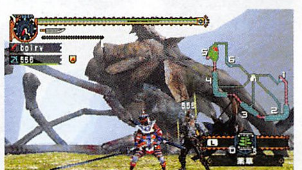
崔哲	自从有了PG，如厕时间越来越长了……
读者资料	男，19岁，辽宁省凌源市第一中学三年五班，122500



《怪物猎人P2》销量过百万！一代销量已经近百万！

2007年3月6日，Capcom宣布《怪物猎人P2》销量超过一百万。2月22日发售的游戏，达成销量百万的时间仅用了两周左右。算上廉价版，系列一代的销量也快一百万。《怪物猎人P2》PSP主机套装和特典发售后，同样受到了玩家的好评，取得了不错的销售成绩。至此，《怪物猎人P》系列当之无愧地成为日本最流行的PSP游戏。Capcom表示将继续开发原创游戏，以便在全球范围开拓更加广泛的用户群。





怪物猎人系列的细节

1.标题：《怪物猎人P2》
2.类型：动作狩猎游戏
3.平台：PSP
4.发售时间：2007.02.22
5.怪物猎人系列曾获得的奖项

■ PS2《怪物猎人》
未来大奖(Future Award)—第7届CESA游戏大奖
精品游戏奖(Grand Award)—第8届CESA游戏大奖

■ PSP《怪物猎人P》
特殊奖(Special Award)—2006日本游戏大奖
最佳掌机游戏(Best Game)—Fami通2005年度奖

■ PS2《怪物猎人2(dos)》
未来大奖(Future Award)—第9届CESA游戏大奖
杰出游戏奖(Award for Excellence)—2006日本游戏大奖

■ PSP《怪物猎人p2》
未来大奖(Future Award)—2006日本游戏大奖

《怪物猎人狩猎道具收集生活1号增刊号》登场！

在《怪物猎人P》发售不久，Capcom曾发售名为“怪物猎人狩猎道具收集生活”的武器模型套装。如今《怪物猎人P2》已经发售，并且取得了满意的销量，再次掀起狩猎高潮。所以，作为和游戏内容最为密切的《怪物猎人狩猎道具收集生活1号增强版》登场了。

“怪物猎人狩猎道具收集生活”是一套游戏中的武器和道具模型合集。每个模型都使用了大量的金属制造，为了安全考虑，危险的武器尖端没有使用金属。精致的工艺体现了游戏的世界观。作为增强版“1号增刊号”增加了2代中的锯齿大刀“アッパーブレイズ”和太刀“铁刀（神乐）”。另外，《怪物猎人狩猎道具收集生活1号增刊号》还附送怪物猎人中厨房猫造型的钥匙链，每一套中的颜色和造型都有所差异。







价格：5670日元
尺寸：全高约65mm至190mm
种类：公开8种+秘密2种
发售日：2007年4月预订

张笔平	强烈要求生化系列新作登陆PSP。
读者资料	男，30岁，上海市普陀区光新路177弄2号208室，200061

赶在《逆转裁判4》之前登场！
——逆转裁判2007-2008学校日历



在NDS最新作《逆转裁判4》正式发售前，Capcom将首先推出一款游戏人物日历。将以主人公“王泥喜法介”、谜之魔术师“みぬき”等主要角色的设定画为内容。在设计上还将以与角色有关的小道具为点缀，更好地表达游戏的世界观。

这是从07年4月开始的学校日历！日历将从游戏发售的4月开始，一直到2008年的3月。12个月将以3个月一页的形式分成4页收录，2008年剩下的9个月再用一页收录。

价格：1260日元
尺寸：286×420mm
规格：全部6页
p1（07年4月-6月）
p2（07年7月-9月）
p3（07年10月-12月）
p4（08年1月-3月）
发售日：2007年3月12日

怪物猎人资料书籍I登场！





名称：怪物猎人P2 相关书籍
价格：480日元
规格：A6纸张，128页
发售日：2007年3月22日预订

武器、防具、道具的数据以及它们的使用方式是每个怪物猎人玩家需要掌握的知识，也是《怪物猎人》这个游戏的重点。为了照顾怪物猎人系列的新玩家，Capcom推出了《怪物猎人P2》资料书籍第一部，这套书籍共有三本，其中武器资料分为两本，防具资料1本。每本128页的大开本内容相当丰富，三本书中的资料囊括了《怪物猎人P2》村长任务的全部6星任务的武器和道具，以及生产和强化素材情况。对于怪物猎人新手来说，这些资料的使用价值很高，并且也很有收藏价值。

《怪物猎人》系列3周年纪念唱片登场！



收录了最新作《怪物猎人P2》的专用曲目和作曲家日比野则彦（曾负责《合金装备(Metal Gear Solid)》系列和《龙如2》等游戏的作曲）的原创曲目！所以这是一套《怪物猎人》系列优秀的乐曲合集，是Fans必备的最佳乐曲集！——从2004年初登场的有着累计销售240万张的人气动作游戏《怪物猎人》系列的3周年纪念CD。第一张盘收录有《怪物猎人》、《怪物猎人G》、《怪物猎人P》、《怪物猎人2（dos）》中的经典曲目，还收录有作曲家日比野则彦的不少原创曲目。第二张盘则是《怪物猎人P2》的专用曲目CD。

价格：2520日元
套装内容：
特制CD盒
12厘米CD×2（2枚组）
16页全彩色小册子
作曲家关于专用曲子的解说等
发售日：2007年3月14日预定

赵越	为什么NDS/PSP没给天津人呢？小编偏心！
读者资料	女，17岁，天津市河东区大直沽后台津塘公寓3-1-704，300170



豪气的400页
超豪华
厚收藏
大享受
ポケモン精华本
赠
口袋迷光影大精华
1至5辑收录
口袋迷
POKéMON FaN
精华本
100页超精彩全新内容
珍珠钻石地下探宝 / 珍珠钻石选美大赛研究 / 在线宠物系统珍珠钻石篇 / 珍珠钻石配招入门 / 珍珠钻石战斗塔研究 / 珍珠钻石特性特殊效果研究 / 珍珠钻石技能研究·攻击技能篇 / 珍珠钻石BUG大全 / 口袋妖怪动画宝典 / 口袋妖怪珍藏小说 / 宝石联盟中日文全集对照表 / 口袋妖怪动画游戏单曲CD大全集……等等独家精彩内容奉献!
《口袋迷》第1辑～第5辑
300页经典文章再修订
口袋研究：绿宝石秘密基地、竞技赛全攻略、绿宝石技能效果分析、生蛋遗传指南、沙与水的斗争、历代游戏联机攻略、绿宝石战斗边疆全方位接触、三神柱剧情研究、口袋千问大集合等
口袋研究：全平台攻略大全、绿宝石另类攻略等
口袋动漫：口袋剧场版全攻略、口袋动画全解等
火热上市
限量发行
超值定价 24.80元
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷精华本”　邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部　邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180　邮资免取
1~5辑
ポケモン精华本

攻略研究一样不少！

PG攻略战队伴您尽览游戏大作风采!!





第一部

1 宇宙の海に帆をあげろ

2 白き铁骑士たち

3 ミッション『ナデシコ破坏指令』

4 砕け散る希望

5 机界・机械・奇々怪々

6 GGG危机一发

7『出会いと别れ』の赤い星

8 冲绳の一番暑い日

宇宙でナデシコを护卫	**地上でハイジャックに対処**
9A 最悪な灾厄の采择	9B战うボーイズ・アンド・ガールズ

10赤と白の悪魔

日本でDr.ヘルに备える	**北米でDボゥイを救出する**
11A 魔神相打つ	11B心求めて
1周目	**2周目或以上**
12A 放送不可のウォークライ	12B『舰长』は君だ!『教授』は谁だ!
13A『秘密のバイト』は危险な香り	13B友情のファニーアニマルズ

14 その生命、谁がために

15 五色の绊、金色の勇气

16 闭ざされた二人

17 さらば勇者达!东京大决战!!

18 悲剧のワン・ナイト・スタンド
19 激突!魔神VS地狱王
20 加速する宇宙
21 送られてきた刺客

火星の遗迹调查に向かう	月でナデシコの护卫に付く
22A过去からの归还者	22Bやってきた『远い同胞』

23终わらない圆舞曲・终幕
24それぞれの『自分らしく』
25木星决战!超重力の罠
26勇气ある战い
27 そして、终わらない明日へ

第二部

28宇宙に一人だけの
29赤い魂、青い炎
30女神の梦、战神の野望
31姬と道化、女王と勇者

1周目	**2周目或以上**
32终わるハイスクールライフ	32B决意のパートタイムジョブ
依赖を受けない	**依赖を受ける**
33A忍び寄る黄金の影	33B VIRGIN FLUSH
34Aよみがえる墓场の名刀	34B 揺れ想いと小さな决意

35热砂に吹く风
36别れのイントゥ・ザ・ブル—

かなめ达を追ってオーブへ	**バイオネットに备えてパリへ**
37A平和の国の雷	37B暗黑からの侵略者
38A彼と彼女の问题	38B死斗！魔神VS大将军

39铁骑士再诞
40勇者の真实
41想いと力・その向かう先
42晓の闪光
43记忆の底から

火星の后继者を追う	**月・地球间の警戒**
44A归るべきデイ・バイ・デイ	44B命运の子ら
45A生まれ落ちた恶意	45B吹き荒れる破坏の岚

46新しい时代の始まりに
47黑衣の复仇鬼の最期
48逆袭の大帝王

文敏	祝PG的销量像NDS一样——超火。
读者资料	男，30岁，广西桂林市中山中路5号冠泰大酒店，541002

49战いの海に勇气の帆を

月でラダムと战う	プラントで战斗を止める
50A静止した时の二人	50B憎恶と命运の螺旋
51A燃え尽きる生命	51B进んだ道の先

52歪んだ太阳

53朝をよぶ者达

54忘れえぬ思い出を胸に

1周目	2周目或以上
55A果て无き未来への出航	55B终わり无き旅路

机体特殊能力

特殊能力	效果
变形	机体可以变形。
分离	机体可以分离。
合体	机体可以合体。
换装	在整备菜单中可以通过换装命令进行换装。
搭载换装	搭载进入战舰后可以进行换装。
剑装备	可以发动“斩り払い”技能。
铳装备	可以发动“击ち落とし”技能。
シールド装备	可发动“シールド防御”技能
アンチビームシールド装备	光线攻击伤害减轻。
修理装置	回复邻近1格的我方机体HP，可移动后使用。
补给装置	回复邻近1格的我方机体EN、残弹，移动后不能使用。被补给的机师气力-10。
搭载	我方机体移动到战舰上时，可以回战舰。
ECS	一定几率回避敌方攻击，与回避率无关。
ハイパージャマー	一定几率回避敌方攻击，与回避率无关。
ホログラフィックカモフラージュ	一定几率回避敌方攻击，与回避率无关。
ボゾンジャンプ	一定几率回避敌方攻击，与回避率无关，移动时无视地形。
オープンゲット	一定几率回避敌方攻击，与回避率无关。
ES爆雷	一定几率回避敌方攻击，与回避率无关。
ビームコートS	光线类攻击伤害减轻1000，消耗5EN。
ビームコートM	光线类攻击伤害减轻1200，消耗8EN。
ビームコートL	光线类攻击伤害减轻1400，消耗10EN。
アンチビームフィールド	光线类攻击伤害减轻1300，消耗5EN。
ラミネート装甲	光线类攻击伤害减轻1500，消耗10EN。
フェイズシフト装甲	实体类攻击伤害减轻1000，消耗5EN。
トランスフェイズ装甲	实体类攻击伤害减轻1000，消耗5EN。
バリアS	全属性攻击伤害减轻1000，消耗5EN。
バリアM	全属性攻击伤害减轻1200，消耗8EN。
バリアL	全属性攻击伤害减轻1400，消耗10EN。
プロテクトシェード	1800以下全属性伤害无效化，气力100以上发动，消耗EN10。
ジェネシックアーマー	全属性攻击伤害减轻1400，消耗5EN。
ジェネレイティングアーマー	全属性攻击伤害减轻1400，消耗5EN。

特殊能力	效果
ディストーション・フィールド	2500以下重力属性攻击，1500一下光线类攻击无效化，其他攻击伤害减少1000，消耗10EN。
マジンパワー	攻击力提升1.25倍，气力130发动。
ゼロシステム	机师能力上升，气力130发动。
ラムダ・ドライバ	气力上升时给予对手的伤害上升，全属性攻击无效化的效果和EN消费量上升，气力120以上发动。
重力波ビーム	可以给拥有“重力波アンテナ”的机体每回合EN大回复。
重力波アンテナ	在“重力波ビーム”范围内，每回合EN大回复。
特殊效果武器无效	特殊效果武器的效果无效化。
HP回复S	每回合回复HP最大值的10%。
Nジャマーキャンセラー	每回合回复EN最大值的15%。
EN回复S	每回合回复EN最大值的10%。

机师特殊能力

特殊技能	效果
斩り払い	一定几率使实体类武器攻击无效，需要机体有剑装备。
击ち落とし	一定几率使实弹类武器攻击无效，需要机体有铳装备。
シールド防御	一定几率受到伤害减轻，需要机体有シールド装备。
カウンター	被攻击时，一定几率先手反击。
ヒット&アウエイ	原地攻击后可以移动。
コーディネイター	随气力提升，机师能力也提升。
SEED	气力130发动，机师能力提升。
IFS	随气力提升，机师能力也提升。
ブラスター化	气力130发动，机师能力提升。
サイズ差无视	无视体型差修正的伤害。
气力限界突破	气力上限上升。
勇者	命中率、回避率、装甲、会心率上升，等级越高效果越高。
底力	HP减少时命中率、回避率、装甲、会心率上升，等级越高效果越高。
インファイト	格斗武器攻击力和会心率上升，等级越高效果越高。
ガンファイト	射击武器攻击力和会心率上升，等级越高效果越高。
援护攻击	邻近的我方机体参与援护攻击，等级决定1回合内可以发动援护的次数。
援护防御	邻近的我方机体参与代替原机体承受伤害,等级决定1回合内可以发动援护的次数。
支援邀请	可以让没出击的机体参与援护攻击，等级决定一话内可以发动的次数。
指挥	指挥范围内我方机体命中、回避上升，等级越高效果越高。
コンボ	可以攻击邻近一排或一列的敌方机体，等级决定可连锁的机体数。

机体强化部件

部件名	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
サーボモーター	运动性+5
ハイパーセンサー	运动性+10
高性能スラスター	运动性+15
超高性能电子头脑	运动性+20 射程+2 全武器命中+25%

部件名	效果
アポジモーター	移动力+1 运动性+5
リフターモジュール	移动力+2 移动类型追加空 机体和武器地形适应空S
フライトユニット	移动类型追加空 机体和武器地形适应空S
アクアモジュール	移动类型追加水 机体和武器地形适应水S
ホバークラフト	移动类型追加漂浮 无视地形影响 移动时消耗EN
スラスターモジュール	机体和武器地形适应宇S
防尘装置	机体和武器地形适应地上S
A–アダプター	机体和武器地形适应全A
S–アダプター	机体和武器地形适应全S
チョバムアーマー	HP+500 装甲+100
ハイブリットアーマー	HP+800 装甲+150
超合金Z	HP+1000 装甲+200
超合金ニューZ	HP+1300 装甲+250
超合金ニューZα	HP+1500 装甲+300
大型ジェネレーター	最大EN+50
パワーエクステンダー	最大EN+100
辅助GSライド	最大EN+150 每回合回复EN最大值的10% 不能叠加
ソーラーセイル	每回合回复EN最大值的10% 不能叠加
ザ・カーペンターズ	每回合回复HP最大值的10% 不能叠加
対ビームコーティングS	机体特殊能力追加ビームコートS
対ビームコーティングM	机体特殊能力追加ビームコートM
対ビームコーティングL	机体特殊能力追加ビームコートL
ラミネート装甲	机体特殊能力追加ラミネート装甲
バリアS发生装置	机体特殊能力追加バリアS
バリアM发生装置	机体特殊能力追加バリアM
バリアL发生装置	机体特殊能力追加バリアL
ピンクハロ	每移动1格增加100资金
P・A・S・F・U	每移动1格回复SP1点
ハウメアの护り石	特殊效果无效化
高性能レーダー	除了地图武器和射程1的武器外，其他武器射程+1
オールレンジレーダー	除了地图武器和射程1的武器外，其他武器射程+2
スナイパースコープ	全武器命中+10%
マルチロックオンSYS	全武器命中+20%
高性能照准器	全武器命中+30%
学习型OS	全武器会心补正+10
ピエロの假面	全武器会心补正+20
かなめのハリセン	全武器会心补正+30
ENチップ	武器EN消耗减少10% 不能叠加
ENメガチップ	武器EN消耗减少20% 不能叠加
ENギガチップ	武器EN消耗减少30% 不能叠加
大型マガジン	全武器残弹数1.5倍 不能叠加
超大型マガジン	全武器残弹数2倍 不能叠加
プロペラントタンク	一次性EN全回复 战舰特殊部件
カートリッジ	一次性全武器残弹全回复 战舰特殊部件
リペアキット	一次性HP全回复 战舰特殊部件

部件名	效果
スーパーリペアキット	一次性HP、EN、残弹全回复 战舰特殊部件
トライデント焼き	一次性精神回复20 战舰特殊部件
火星丼	一次性精神回复50 战舰特殊部件
爆热ゴッド カレーパン	一次性精神全回复 战舰特殊部件
第2次SRWの魂	装甲+500 运动性+50 武器命中+50
SRW-OGの魂	装甲+250 运动性+25 武器命中+25
SRW-OG2の魂	装甲+300 运动性+30 武器命中+30
SRW-Aの魂	装甲+100 运动性+10 武器命中+10
SRW-Dの魂	装甲+200 运动性+20 武器命中+20
SRW-Jの魂	装甲+350 运动性+35 武器命中+35
SRW-Rの魂	装甲+150 运动性+15 武器命中+15

技能部件

技能部件	效果
BP+1	机师培养点数+1
BP+2	机师培养点数+2
BP+3	机师培养点数+3
最大SP+5	精神点数最大值上升5。
最大SP+10	精神点数最大值上升10。
最大SP+15	精神点数最大值上升15，
消费SP-5%	精神消耗减少-5%(最大可到30%)。
初期气力+2	出击时气力+2(最大可以到+10)。
援护攻击+1	援护攻击次数上升1。
援护防御+1	援护防御次数上升1。
支援邀请+1	支援邀请次数上升1。
マルチコンボ	连击可攻击数目上升1。
底力+1	特殊技能“底力”等级上升1。
インファイト+1	特殊技能“インファイト”等级上升1。
ガンファイト+1	特殊技能“ガンファイト”等级上升1。
カウンタ-	获得特殊技能“カウンタ-”
ヒット&アウェイ	获得特殊技能“ヒット&アウェイ”
サイズ差无视	获得特殊技能“サイズ差无视”
气力限界突破	获得特殊技能“气力限界突破”

精神指令一览

精神	消耗SP	效果
热血	40	一次给予对手2倍伤害。
魂	60	一次给予对手2.5倍伤害。
斗志	30	一回合内必定会心一击。
ひらめき	10	一次攻击完全回避。
不屈	20	一次只受到10的伤害。
铁壁	30	一回合内，受到的伤害是1/4。
かく乱	70	一回合内，敌方所有机体命中率减半。
集中	15	一回合内，命中率和回避率加30%。

陆晓畅	一个人玩游戏很孤独，多人玩游戏很幸福。
读者资料	男，22岁，辽宁石油化工大学顺化能源学院0405

精神	消耗SP	效果
必中	20	一回合内，命中率100%。(用ひらめき可以回避掉)
感应	30	一回合内，指定我方机体命中100%。
加速	5	一次移动力上升3。
觉醒	60	增加一次行动机会。
突击	30	一回合内，除地图武器以外的武器可以移动后使用。
再动	90	被指定的我方一台已经行动的机体可以再次行动。
根性	20	所搭乘机体的HP回复最大值的30%。
ド根性	30	所搭乘机体的HP完全回复。
信赖	30	被指定的我方一台机体HP回复2000。
友情	60	被指定的我方一台机体HP全回复
绊	80	地图上所有我方机体回复HP最大值的50%。
补给	60	被指定的我方一台机体EN、残弹全回复。
狙击	30	一回合内，武器射程+2。(对射程1和地图武器无效)
气合	40	机师气力上升10。
气魄	80	机师气力上升30。
激励	60	邻近的我方机体气力上升10。
脱力	50	被指定的敌方一台机体气力下降10。
献身	30	被指定的我方一个机体内的机师SP回复10。（对复数机师有效）
てかげん	10	能击坠对方的时候一定会给对方剩10HP(比对方机师技量低时无效)
直击	30	一次无视敌机体特殊防御效果和体型差。
侦察	5	调查被指定敌方单位的能力，一回合内该单位回避率下降10%。
爱	90	加速+必中+ひらめき+热血+气合+幸运+努力
勇气	90	加速+必中+不屈+热血+气合+直击
幸运	40	下次战斗获得的资金加倍。
祝福	60	给予我方一个单位“幸运”的效果。
努力	20	下次战斗获得的经验值加倍。
应援	40	给予我方一个单位“努力”的效果。

合体攻击

合体攻击	参与机体
ファイナルダイナミックスペシャル	真ゲッター1、マジンカイザーKS、グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤー	マジンカイザーKS、グレートマジンガー
ダブルマジンガーブレード	マジンカイザーKS、グレートマジンガー
ダイナミックダブルインパクト	真ゲッター1、マジンカイザーKS
ダブルロケットパンチ	マジンカイザーKS、グレートマジンガー
ダブル・リアクターボルテッカ	テッカマンブレード、テッカマンイーベル
ダブル・ランサーコンビネーション	テッカマンブレード、テッカマンアキ
ダブル・ボルテッカ	テッカマンブレード、テッカマンレイピア
トリプル・ボルテッカ	テッカマンイーベル、テッカマンベスナー、テッカマン・ゾマー
ダブル・ボルテッカ	テッカマンベスナー、テッカマン・ゾマー
ダブルフェルミオン炮	ソルテッカマン1号机、ソルテッカマン2号机
ダブルゲキガンフレア	エステバリスカスタムアキト、エステバリスカスタムガイ
フォーメーションアタック格斗	エステバリスカスタムリョーコ、エステバリスカスタムヒカル、エステバリスカスタムイズミ

赵栋 希望大家今年都有自己想要的主机。
读者资料 男，17岁，四川省南充市顺庆区白土坝路星光苑

合体攻击	参与机体
フォーメーションアタック射击	エステバリスカスタムリョーコ、エステバリスカスタムヒカル、エステバリスカスタムイズミ
コンビネーション・ソード	フリーダムガンダム(M)、ジャスティスガンダム(M)
アストレイ・ダブル・ブレード	ガンアストレイBFセカンドL或ガンアストレイBFセカンドL・LLパワードレッド或アストレイRフレームF
コンビネーション・アサルト	フリーダムガンダム、ジャスティスガンダム
ウルズ・ストライク	ARX-7アーバレスト、M9ガーンズバック(マオ)、M9ガーンズバック(クルツ)
ウルズ・スペシャル	ファルケ(クルーゾー)、M9ガーンズバック(マオ)、M9ガーンズバック(クルツ)
光龙・暗龙アサルト	光龙、暗龙
冰龙・炎龙アサルト	冰龙、炎龙
风龙・雷龙アサルト	风龙、雷龙
超龙神・击龙神アサルト	超龙神、击龙神
マキシマムトウロン	强龙神、幻龙神
プロトンキャノン・フォーカス	ヴァルストーク、ヴァルホーク

隐藏要素

イザーク和デュエルAS

43话后选择“火星后继者を追う”，45话用ディアッカ和イザーク交战一次然后说得，在50话前分支选择“プラントで战斗を止める”，51话结束后入手。

アストレイRフレーム追加武器

50话前分支选择“プラントで战斗を止める”，在51话用ロウ使用パワードレッド装备击坠リジェネレイト，过关后追加武器“赤い一击”。

ボン太くん

第8话用ボン太くん击坠所有初期配置的敌人，然后让宗介击坠所有《全金属》系列中的BOSS人物，46话后入手。

レイピア和テッカマンレイピア

50话前分支选择“ラダムを倒す”，52话后以援军登场。

エステバリスⅡアカツキ和アルストロメリア

37话前选择“かなめ达って追オーブへ”，44话前分支选择“火星后继者を追う”，在46话过后入手。

幻龙神、强龙神

49话时将冰龙、炎龙、风龙、雷龙出击，此话过后就可以自由合体了。

カナード和ハイペリオンガンダム

50话前选择“プラントで战斗を止める”，50话中将ハイペリオン的HP削减至50%以下会触发剧情，之后用キラ和カナード战斗一次，再用ブレア击坠カナード，52话加入我方。

ニコル和ブリッツガンダム

所有ニコル出现的话关卡中都将他击坠，35话用任意角色在发生特定剧情前击坠バルトフェルド，36话之后选择分支“かなめ达って追オーブへ”。‘

42话中キラ说得アスラン后，过关加入。

EDFソリッドアーマー

美剑阳子强制出击的关卡击坠10机以上，46话时换乘EDFソリッドアーマー。

ストライクIWSP

35话用任意角色在发生特定剧情前击坠バルトフェルド，46话前カガリ、キラ、アスラン、ムゥ的合计击坠数在100以上，46话入手。

エドワード和ソードカラミティガンダム

42话中不击坠エドワード，ロウ增援后说得エドワード，50话前分支选择“プラントで战斗を止める”，50话中用ロウ说得后加入。

ライトニングストライカー

35话用任意角色在发生特定剧情前击坠バルトフェルド。

45话前ムゥ的击坠数在50以上，并且在45话中用ムゥ击坠クルーゼ，46话入手。

联动和BUG技请见问答无双中的读者提问。



聖剣伝説 HEROES of MANA

ヒーローズ オブ マナ

本作在剧情上是《圣剑传说3》的前传，舞台发生在《圣剑传说3》事件的19年前。本作对《圣剑传说 3》中登场的古老王国培坦被毁灭的整个过程进行了详细记述，解开了那段鲜为人知的毁灭之谜。主角罗杰是培坦派遣到兽人王国侦察部队中的一名士兵，但这次的任务，却是要连参与其中的主角本身也要一并抹杀掉的一桩阴谋。在得知真情，迫不得已的情况下，主角们对其母国培坦举起了叛乱之旗。

NDS	SQUAREENIX	2007.03.08
	RTS	1-2人/5040日元
圣剑传说 玛娜英雄		对应触笔

系统介绍

本作的游戏类型是RTS（Real Time Simulation，即时战略游戏），采用了依序指示玩家指令以及行动顺序的时间制战斗系统。玩家必须在限定的时间内采集有限的资源，制造各种类型的兵种，灵活运用战术，把握时时刻刻都在变化的局势与对手进行周旋，直至取得最后的胜利。己方需要通过侦察了解敌方部队的编成与行动，并依靠判断力来进行作战。玩家首先必须熟练掌握收集、召唤、战斗这三个关键环节，将战局导向对自己有利的方向。可以说，本作能够发挥出每一位玩家不同的战略性格。

每关开战前，玩家要先选定出场角色。出场角色最多5人，具体出击人数依据每关的限制条件而定。在出击界面还可以选择装备的调整，分为首装备、腕装备、指装备和精灵装备。用触笔点击“出击”，上屏幕就会依序出现己方的作战胜利条件和作战失败条件，然后作战开始。

战斗全程都是用触笔来操纵的，按START键能够中途保存。战斗开始后首先要进行探索，然后生产收获兵，让他们收集资源，资源上升后点击空母船建造各种兵营，再生产MOB（モブ）攻击敌人。MOB即魔物，为了作战需要，玩家需要召唤魔物，也就是从兵营里生产。在空母中，可以通过消费盖亚之石（ガイアの石，有着大脸的岩石）的方式建造出召唤魔物的设施。建造完成后，可以消费托伦托之石（トレントの石，可以种植出果实的树）的方式召唤出魔物来进行战斗和执行任务。MOB最多可召唤25只。召唤魔物来帮助作战对于任务的进行是相当重要的，光靠几个英雄战斗根本无法通关。

收获MOB就是所谓的“农民”，专门从事采集资源，最低等级的“拉比”不需要任何资源就可以生产，等级高的收获MOB就需要资源来生产了，其中还有能潜水和飞行的，HP及攻击力较高的。

地上MOB，是攻击力和防御力很平衡，攻击频率较快，攻击范围较短的MOB。

弓箭MOB，攻击力较弱，但攻击射程很远，近身战则完全是送死。

飞行MOB是具有飞行能力的MOB，特色是可以飞跃各种地形，行走无障碍，最高等级的绿龙实用性很强。

重装MOB特色是攻击力和HP特别高，但移动很慢，最高等级的导弹兵会放追踪弹，很好用。

特殊MOB是具有各种特殊能力或战力的MOB，例如侦查兵，它们可遁地，不容易被发现。还有战车等，攻城和防守都能起到很明显的效果。

主角英雄们各有其职业和特色。英雄各有两种辅助技能，后文有详细介绍。

吴鸿江	这是我第一次上边角栏，谢谢大家！
读者资料	男，19岁，山东省荣成市一中高三二班，264300

兵种间有相克属性，地上克弓，弓克飞翔，重装克地上，四兵种循环相克。地上MOB打弓MOB会有两倍攻击力效果，而弓箭打地上则攻击力减半，其他兵种也是。使用相克属性的兵种攻击能取得2倍的攻击效果，反过来就会效果减半。英雄、特殊MOB、收获MOB不属于四循环相克之内。MOB也会有必杀技，发动是随机的，让100%必杀发动率技能的英雄上场可以增加必杀的效率。

每位英雄的攻击方式都独具特色，分别使用弓箭、魔法、手里剑等等。但英雄在战场上的最大用途还是辅助技能，例如，MOB们在空母旁可以回复HP，但在战斗推进的时候，空母就不能为其回复了，这时神官英雄的辅助能力就显现出来，可以帮MOB回复HP的技能在进行游击战时的用途相当明显。每个英雄有两种技能，一种是5格范围内给MOB能力加成的战斗技能，例如亚尔玛的战斗技能是飞翔MOB在5格范围内提高30%攻击力，必杀技发动率100%，所以这名英雄应该和飞翔部队一同行动。另一种是待机技能，例如法尔妲的待机技能是空母障壁，在我方空母受到攻击的时候，伤害量减半。所以善用英雄的辅助技能是非常重要的。

英雄不能靠成长来提升能力，只能靠装备来提升。装备可以提高攻击力、HP和攻击范围，以及MOB作战时的攻击力、防御力。英雄装备“精灵”之后就可以使用魔法，在战场上点选时会多出魔法的选项，有提升攻击力、防御力的辅助魔法，也有回复范围内异常状态和HP的魔法。一名英雄一次只能装备一只精灵，使用后效果会持续一段时间，停止后会有一段时间不能使用。每名英雄都有和自己相性好的精灵，搭配正确时战斗力会明显提高。

随着故事发展，己方能够取得8只强力神兽。只要收集一定数目的矿石，就能在空母中建设神兽祭坛，建设一次祭坛只能召唤一次神兽。在战斗中召唤神兽可以形成全体攻击。

※关于操作的小说明：

在游戏中，触笔和按键都必须要灵活运用。除了用笔直接点选单位外，还有圈选。点一下屏幕右边的圈，按键画面会静止不动，此时圈选想被选取的单位就可以了。这种操作可以理解为编队。按X键可以切换下方的“兵种选取”和“单支排列”选单(这是使用兵种的快捷键），然后再按下方的图示就可以选取单支部队，或者某一兵种的所有单位。当生产太多兵士时，由于人数太多难以操控，应当多利用X键，把兵系分类，那样就易于操作了。

战斗画面的移动要靠十字键。

L、R键可以转动地图方向，方便选择更清楚的视点，上屏画面可以切换到下屏来操控，移动画面可以更快。另外，只要按住B键，就能让时间流动的速度提高。

流程攻略

那是发生在很久很久以前的，玛娜女神诞生之前的故事。从一个不知位于何处的遥远次元而来的魔女让整个世界陷入黑暗之中，这位魔女叫做阿妮丝（アニス）。 最终魔女虽被守护神树的守护者消灭，但那个黑暗的诅咒贯穿了所有的次元空间，降临在所有的世界中。而后，世界上一切关于她的传说都从此消失。

当世界被黑暗封闭之时，玛娜女神用玛娜神剑打倒了导致世界毁灭、象征灾难化身的神兽，并以此封印了八颗曜石。从此，黑暗离去，世界的创造开始了。在那之后，玛娜女神化为了一颗巨树。据说，在不为人知的遥远圣域中，玛娜之树和玛娜神剑到现在仍在守护着整个世界。然后，随着岁月的流逝，世界被宁静所包围，曾经的创伤逐渐被人们所遗忘。但如今，恐怖的黑暗大幕又降临于世界，那冰冷而又锐利的魔爪，打算撕裂平静世界的睡眠。





在南海小岛的古都——培坦（ペタン），有一位有着开朗外向的个性，同时又拥有优秀的剑术和体术技能的少年，他就是本作的主角罗杰(ロジェ）。身为培坦王国的住民，他因为两年的义务兵役而服役于培坦军，不断从事着训练以及讨伐魔物的工作。故事，就从这位少年的身边展开了。

※关于魔女阿妮丝：

“魔女阿妮丝”这个角色在《圣剑传说Legend of Mana》中的世界事典以及《圣剑传说4》中都曾经出现过。在《圣剑传说Legend of Mana》世界的次元中，阿妮丝是个破坏玛娜之树、并制作出威力强大的“火石”的魔女。“火石”是阿妮丝为了想要得到力量而制作出的强大魔法之源的代替品，可以说是仿造神话时代，玛娜女神交给六色月神的石头的人工加工品。而在《圣剑传说4》中，阿妮丝是被邪恶的大树之声所惑，进而开启魔界之门，使世界陷入黑暗时期的千年前大树的巫女。

第一话 夜袭・天翔荣光之翼

本话纯粹是为了交代剧情，整话中都是动画。主角一行人乘坐的飞空艇途中遭到袭击而迫降在月夜之森。主角倒是安然无恙，但与同伴失散了。

第二话 兽森

游戏进程从本话正式开始，本关的主要目的是让玩家熟悉游戏系统。本作的操作相当有难度，对微操作的要求比较高，所以游戏全程都会有详细的系统操作提示。

接续前一话的剧情，主角罗杰（ロジェ）的飞行船被迫降落在月夜之森，这艘船在游戏中就相当于我方本阵，或者说是主基地。制造建筑和魔物系统是主基地的本职功能，这和其它即时战略游戏的设定相同。每个英雄级角色（游戏中拥有独特面孔的人，可以理解为魔兽3里的各族英雄)都有各自的特殊能力，比如使各种建筑的建造速度加快或使魔物生产速度加快等，有些则是增强在战斗方面的阵型效果或攻防能力，要多加利用。本章我方可使用的英雄级角色只有主角罗杰和弓箭手尤里艾尔（ユリエル）。

将光标移到主舰上面，点击“空母内部”会看见里面有8个空位，点击后就能选择想要生产的建筑了，有各类兵营及各种辅助设施。再点击相应的兵营就能生产所需的兵种（即“MOB”），建造设施需要消耗矿石，而生产MOB则需要消耗果实。点击屏幕左下的飞船图标，而不是空母的本体。先建造“收获MOB兵营”，收集矿物和果实放到飞船里面，之后放出里面的一只圣剑经典小怪物ラビ（可爱的拉比），系列中的其他怪物也会在后期会慢慢登场。这种收集型MOB可一次同时生产9只，但没攻击能力，是纯粹的收获型MOB。控制它去挖地图中间的矿石，之后再去右边果树采果子。此时地图上会出现一名兽人，它是游戏里一个敌人，主角就能轻松解决。等收集到一定程度就开始建造“陆战MOB兵营”，生产陆战攻击MOB。本话主要是简单叙述操作功能和最基本的战术联系，打一些低级的杂兵。走到地图尽头去引出兽人族，此时再用一队刚生产出的“地上MOB”去灭掉它们。之后兽人王乘飞船出现，并带来大量兽人。不过此时兽王城遭到别的势力袭击，它们只好又全都撤了回去。

第三话 兽王城、落つ!

从第三话开始，就真的要开始实战了，本关不能让主角ロジェ阵亡。本作设计得很人性化，到处都有重点提示，而且是图解的。刚上手的时候请仔细观看，先用蘑菇兵把敌方三个弓箭手解决掉。这时请多加利用屏幕右侧圆圈包住三个人的图示，这是对集体下达指令的图标，点击后画面会停住，把要使用的单位圈起来就行。之后生产拉比来采果子和矿石，生产两只拉比就够了。这次只有一棵树可提供采集，位置在靠近城门附近地图后半段，杀过桥之后就可以建造“重装MOB”的兵营，生产重装MOB——一种跑得很慢的小刺

姜龙雨	买PG三年多了，书堆起来也成小丘了。
读者资料	男，18岁，浙江省江山市河东路34号三单元206室，324100

猬。它们是很棒的盾牌，专门用来对付本关敌城门口的魔王竹炮车，请务必生产两三只。

再前行几步可看见地上有块黄色的东西，可以把空母飞到这里来停下采集果子。之后杀往城门，注意门口的“魔工兵器”，破坏掉后让ロジェ走进城门，本关结束。

每关请务必尽可能走满地图，会有隐藏道具和战斗加分。每关的主要指导思想和一般的即时战略游戏一样，战斗时先排好阵型，让MOB们在前线做盾牌，主角们在后面偷袭。在战斗里不管在执行集体行动指令还是在空母里，人物都还是在行动，必须要按下START才是暂停。

第四话　ミントス炎上

本话可以说是抢救村民大作战，目的是将ペダン士兵全灭。他们会一直屠杀村民，必须在村民全灭前将他们干掉，否则任务失败。游戏内设置这关的重点就是要在空母内设置恢复型建筑，配置“恢复MOB”，这样在飞船附近的人将自动恢复HP，然后移动到村庄之内帮村民回血。说实话，本关的村民体力很硬，被怪物围殴许久竟然还不会被打死，所以采取速攻比较好。一开始我方会多增加两名可爱的鼬鼠弓箭手，即新增“弓箭MOB”的兵营。请把它们留两只在空母附近，因为会有飞行系怪物偷袭空母，留着弓系好对付它们。同样生产出蘑菇小兵打头阵，主角们进行援助攻击。

士兵被杀到一定程度后右上方（由于战场地图可以旋转，这里指的方向以上屏的地图为准）会有兽人族来我方帮忙，兽人王前来抢救村民。同时，敌人也会有怪物增援，不过完全不必理会那些怪物，只需将士兵都干掉本关就能结束。兽人王格乌萨（ガウザ）在村民的鼓励之下，加入了主角们拯救世界的队伍。

第五话　再会

本关的舞台是峭壁上的风之王国，胜利条件是敌全灭，注意守护我方的两名新NPC。战场总共分为城内跟城外，城上左上一名，城门口一名,不能让他们死亡。资源点在城内有一个，城门前方也有一个。城外的前左右方各有一棵树，城内外也各有四个空母的停泊点。开始敌人不多，因为有大量地上兵，建议生产出4到6个重装刺猬。先去挖矿，准备建造重装兵的建筑，主角等人先去清光城里的小兵。之后请分四批人马在城内，城前左右方进驻，第二批敌人增援会在这几个地方出现。一会看见敌人的空母飞进城，这时应该去把守在几处资源点的敌人灭掉。

之后地图四周会出现第二批增援，其中有不少忍者，他们会放忍者标远程攻击，不过攻击不高，同样以先部署的部队一举攻克。要注意的是城门口那名NPC比较容易被群殴，城里应留一名主角英雄小心保护。忍者全灭后本关结束，翼族少女亚尔玛（アルマ）加入队伍，然后飞往圣都后神官贝尔加（ベルガー）加入队伍。

第六话　燃える砂

本关的舞台是沙漠，生产收获MOB采集后先往右边走，干掉2名敌方忍者。建议此时开始制造数个“重装MOB”往地图中间拉，再让主角们往地图中间前进，就会看见ナバール的几个逃走兵，交谈加入一起作战。此时就是本关的关键了，敌方又会出现一些忍者，此时要保护住几个NPC。忍者攻击速度快，频率高，又是中距离攻击，NPC一被群殴就会死。这时最好把母舰飞过来，先配置个恢复MOB，同时把先制造的重装MOB拉过来守在逃走兵的旁边。先杀到最右边时会看见两辆投石车，破坏掉后会涌过来大量敌人奔向逃走兵，种类是忍者和火精灵，如果之前留有MOB防守又设置有恢复MOB的话就不会有太大威胁了。全灭敌人后本关结束。之后新加入一名忍者伙伴法尔可（ファルコン），同时解放了火之神兽。之后可在战斗设置火之祭坛召唤火之神兽，消费20个矿石，装备它的英雄也可以在战斗中使用魔法。



史华龙	努力存钱，目标：NDSL。
读者资料	男，16岁，上海市普陀区宜川三村125号503室，200065

第七话　待ち伏せ

本关目的是打败尤哈尼（ユハニ），他是主角以前的好友，受命在此埋伏来狙击主角一行。本关开始前可以给一人装备火法术，之后装备火法术的人在战场上将多出魔法指令。由于火之神兽的加入，本关开始后空母的一些设置都已经升级了，生产速度将提升许多，并且能生产新一级的MOB种类。飞船的左右两边都有资源，而且只有一个怪物把守，消灭后开始采集，并生产飞行类的MOB。本关的重点在地图左上的桥处，在地图中间部分过桥，走到桥中间时在桥两边会出现不少敌人，我方要利用飞行兵快速冲进去，主角们随后赶上去袭击。清理了桥上的敌人后再过桥，ユハニ在左上方角落里，体力值比较高。面对他的时候，他还会招来一群敌人。本关其实还可以直接生产飞翔MOB直接飞往ユハニ处，这样就快多了，但要把握好飞兵的数量，起码要有一队以上。击败ユハニ后，他就跳崖了，本关结束。

第八话　激脱

本关难度不高，主要的敌人就是最后出现的红龙。首先要找到フォルセナ的军队，建议先派出几个低等的陆战型MOB去探路，主角跟在其后面。过桥会有几个敌人，地图路线比较崎岖。路上会有几只小恶魔，把它们消灭以后继续前进，一路绕到地图中间部分会遇到白银骑士团一伙人，他们就是要求寻找的フォルセナ军队了。此时会出现一批敌人，它们会拼命往我方阵型里冲，只要注意保护好NPC，也就是他们之中的理查德（リチャード）王子就行了。将来袭击的敌人全灭后，セレスタン会出现在地图右上角，同时那里还会出现不少大火龙。这时才算是本关真正的难点了。空母里应该赶快转出弓箭MOB，过木桥后就能陆续看见它们了，这些火龙攻击可是非常高的，应该多生产点弓兵来杀。这次得把英雄拉在弓兵的前面，因为敌人是混编部队，弓兵在近身战中根本不起作用，只能是送死，用弓兵们点杀红龙后就算完成任务了，可算是场硬仗。

将塞勒斯坦（セレスタン）打败后本关结束，同时解放了土之神兽，之后可设置土之祭坛召唤土之神兽了。

第九章　セレスタン陷落

本关是很有难度的一关。从本关开始敌人的空母也出现了，会源源不断地输出敌兵，是对我方最大的威胁。建议一开始先设置“特殊MOB”，这样可以生产能钻地的怪物去探路，因为本关的城墙较多，将整个地图隔成了若干个区域，使得行动非常不便。本关敌人比较分散，资源点也是，被城墙阻隔的路很难绕。注意保护好几个NPC和自己的空母，因为敌人会派出大量的红龙，而且也比较喜欢攻击空母，别被它们给打掉了。多备弓兵守在他们和空母的周围，把四周的散兵干掉后，等自己兵力有点实力再去把地图南面的セレスタン那伙人干掉，之后会有个长须男出现在地图东北方位置，敌人的飞船也会在东南角出现。建议在之前先将其附近的资源采集光，让自己的飞船停在旁边的据点处，否则它也会不停生产怪物。一切准备就绪以后，群起围攻之即可，尽量用最快速度将敌人的空母破坏就过关了。过关后骑士伙伴罗奇（ロキ）加入。

第十章　魔が歌

本关是守城，城门不能被敌人突破。一开始就可以看到地图左边有大片敌人被冰封后全部变成了雪人，他们都无法行动，可以让主角3人组迅速过去将雪人全部砍掉，时间足够多。此时建议空母里预备生产弓箭和飞行的混编部队，用来进行防御比较有效。弓箭能延缓敌军的推进速度，而飞行兵有超强的机动性优势和无视地形障碍的特点。一定时间后或等砍完全部雪人，巴吉丽欧丝（バジリオス）将军会带一队兵出现，如果此时还有雪人没打完会被将军全部变成怪物。建议



在此之前将空母停靠在城门上方的据点，等第一波敌人差不多全部被消灭的时候，バジリオス将军便会带领他的士兵向城门袭来。在バジリオス将军进入城门之前,用弓箭和飞行兵的混编部队加上空母和城外的主角们围殴,将她干掉就行了。注意将军的攻击有一定几率将我方的MOB变成雪人。总的来说，只要在将军出现之前将雪人全砍掉，本关就基本没难度了。过关后，敌军还是进入了城内，女王为了保护主角一行而牺牲了。

第十一话　白き炎

本关场地非常狭窄，一开始不要胡乱移动，以免把敌人都吸引过来了，多做点弓兵和恢复点，因为要对付大量的红龙和恶魔。收获怪建议先去抢左上角的矿石，因为敌人的空母位置就在最下方，不抢被敌人的兵挖走就没法生产MOB了。之后四周会有许多龙来偷袭，用主角们和弓箭兵卡好位，等把龙都灭掉，再击败セレスタン。他可能会趁人龙大混战之机迅速杀进我方本阵来，要特别注意。本关注意要守护好女王NPC法尔妲(ヴァルダ），她比较脆弱，其实只要一开始能拼死守住那几波龙的攻击就胜利在望了，　敌人的空母根本构成不了什么威胁，红龙全灭以后，就开始积攒兵力后去冲击地图右下角,可看见敌方的空母,将其破坏掉就过关了。过关后法尔妲正式加入。

第十二话　远い照射

本关的大BOSS战斗力足够强，速攻非常危险，还是应该积累好实力以后上去群殴，战斗开始前最好装备加攻击范围的道具。推荐生产弓箭和重装兵，一开始最好多做发展，等有点实力后去地图右上角的那块地方。陆续清理掉沿路的一些杂兵以后，会发现右边ペダン军的飞船飞了过来，出来的是ペダン国的国王阿耐斯（アナイス），此时地图四周每边都会出现一队敌人。他们大都是飞行系敌人，所以先前做好的那些弓箭兵就能在这时候派上用场了。由于敌人很多，之前一定要储存足够多的果实来生产MOB，要不然局势会非常危险，它们开始是不会主动进行攻击行动的，但只要我们一开始进攻，他们就会倾巢而出扑过来，所以在进攻前一定要有足够多的兵应付。拉好阵型，把重装兵排开待阵，掩护弓兵。本关的目标BOSS是右上的国王，国王的范围攻击相当有杀伤力，数秒内就能让我方的MOB全倒。建议用2号重装兵去攻击，主角们进行远程援护，空母停在右下的位置就行了。由于敌人太多，可以考虑集中兵力去打国王那队人马，虽然这有点投机的味道，但是省去了不少麻烦。过关后解放光之神兽。这只神兽建议让主角装备，因为其魔法效果是可以恢复体力值。

第十三话　持たざる者

本关的作战环境在丛林之中，要求是破坏所有忍者的洞穴。其实洞穴的位置也不算太隐秘，基本都藏在不起眼的角落里，仔细观察就能找到，洞前一般都会有忍者站在那里守护，洞穴里面也会不时冒出忍者。洞穴一共有6处，要活用LR键查看周围地形。本关一开始推荐全部生产飞行兵MOB,用大概一队左右的人马进行全地图搜索，既方便探路，又能收齐本关的隐藏装备，另外做一些重装兵，联合一个主角英雄守护空母。敌方忍者的机动性和地形优势相当明显，我方一定也要派出忍者法尔可，她的手里剑在本关非常好用。破坏掉全部6个忍者洞后，地图南面就会出现忍者头领，不过打他还是很轻松的。本关要注意己方的女忍者比较脆弱，别被敌人群殴了。过关后就会获得木之神兽。

第十四话　疑念

本关的作战环境是在冰之迷宫中，首次出现没有飞船的关卡。虽然不能生产战斗用的MOB，但却基本没什么难度，因为系统非常厚道地给我们配备了不少的兵力。场景中还有好几个女神像，可在那里全员恢复体力值，要多加利用。本关的任务目标是击败セレスタン，那家伙站地图正中间，想稳扎稳打就要多利用女神像缓慢推进，步步为营。到了后期，地图东边还会有敌援军出现，不过除了那些红龙也没什么可怕的。整体来说，这关的战斗比较耗时，推荐直接全军攻上硬拼セレスタン。过关后解放冰之神兽，并且得到古代魔导要塞。

第十五话　激战

本关目的是要守护好古代魔导要塞和收获MOB，让魔导要塞发射出次元魔导炮。因为我方的空母没有出场，所以自己不能生产收获MOB，要塞被破坏或者收获MOB被全灭都会导致任务失败，所以一定要留一队人守住要塞附近，其余人去清理干净收获MOB行进路线上的敌人，再守住各个隘口即可，其余的兵力保护收获MOB去采集矿石不被全灭，而收获MOB们只需要疯狂地采集矿石就行了。本关地图中一共有4个采矿地点，建议的攻略方法是先把左右花园里面的2个采矿石点采掉，再集中火力去打掉敌人停在城门下面的空母，让它飞走就行了，但记住，切不可进行追击，因为本关的敌方空母是会无限重生的。之后采城外左

下的矿，城右下的矿就不要去理了，因为前3个点的矿都采完就足够发射魔导炮了。达到要求就会自动过关。

第十六话 谁が听く

本关难度不大，主要目的是找到风之神兽。首先发展一下，推荐生产飞行兵和弓箭兵，本关的地图并不算大，但比较复杂。发展完成后去地图南面，自己的空母最好也跟过去，事先在空母里建造好恢复塔。此时会发现忍者被偷袭，那里有个矿区，里面藏有不少敌人，在上面附近还有敌人的空母，还是先杀敌方的收获MOB，断其资源吧。将敌人消灭到一定程度时那个长胡子首领又会出现，并招来了大量敌人。好在他们暂时不会主动进攻，此时最好先把敌空母破坏掉，这样敌人就少了强力补给，如果飞太远就不要追了。随后随便派两个飞行MOB去把长胡子首领引出来群殴就行了。他招来的那些兵完全可以不用去理会，击败他以后，他居然自爆了，主角们通过解放获得了风之神兽。

第十七话 月の中

本关的战斗非常艰难，主要目的是找到月之神兽。先把空母附近的全部资源都采了，等蓄积了不少兵力再进遗迹,然后让主角一行去探路，但切记不要接近地图南边的祭坛。推荐生产重装兵和飞行兵,然后和母舰一起在地图左下附近待机。

开始的目的是让主角去遗迹楼上中间的月亮祭坛处。先清理掉路上仅有的几个杂兵，但不要太早到祭坛那去。先将兵力发展到最好，然后让收获MOB全死掉，免得占人口。一到祭坛就会触发情节，ユハニ带着许多兵和空母在遗迹2楼最左下角出现，站在祭坛周围可自动回复体力值。一仗相当辛苦，虽然任务只是要求把ユハニ击败,但是敌人实在是太多了，想直接要冲到敌人堆里干掉ユハニ可不是那么容易的。最好的打法是事先囤积大量4级重装兵放在敌空母出来的地方，然后到祭坛触发剧情，建议触发前存个档。进入战斗后需第一时间找出ユハニ的位置，他和普通士兵造型差不多，只是没戴头盔。利用4级重装兵的追踪导弹群殴他，争取速战速决。胜利后就可解放获得月之精灵。

第十八话 兽王城夺回

本关是攻城战，敌人异常凶狠，而且全部都会聚集在一起，无法进行速攻。一开始我方出现在地图约两点钟的位置，先让主角们和众NPC一路向左杀到城门口，然后让空母也飞过来，再开始采集资源，多发展点兵力后再进城。推荐多生产高级的重装兵和弓箭兵，城门口由于路窄，可以让重装走前面，后面跟进弓兵。路是笔直的一条，步步为营即可。路上敌人很多也很强，走不远就会看见一条黑龙，这就是本关的大BOSS。此时会出现大片敌人，如潮水般地向我们涌来，一定要拉好阵型来应付。建议这里先把重装兵排开，然后多带点弓兵，把黑龙的血耗到一定程度后它会降到地上来，此时弓兵退下，重装兵上去拼死它。这之后又会冒出来许多敌人，但完全可以不必理会它们，只需要保护好我方的主角就行。最后控制自己的空母飞到地图西南方的城墙上，本关任务就达成了。

第十九话 崩落の砂

本关的地形又比较复杂，一开始最好做几个拥有飞行能力的收获兵，这样可以大幅提高对地图右边果实采集的速度。快速积攒兵力是个比较困难的问题，因为资源比较分散，好在敌人的发展速度同样也很慢。初期对资源的争夺格外重要，尽量抢到城墙下面那个果实点，这个点是敌我共享的。只要能顶住第一波敌人的进攻，就基本安全了。本关目的是破坏敌方的空母，它们停在地图右边的城墙上面，想正面突破冲上去比较麻烦,只能稳步推进了。切断了敌人的资源补给后战斗还是比较轻松的。注意推进的路上有敌人的战车,杀伤力相当惊人，体力和防御力也很厚，推荐多生产一些重装兵来攻击它。我方女忍者



陈子强	两年没吃早点外加攒压岁钱，只为成为有掌机的掌机迷！
读者资料	男，18岁，内蒙古包头市包铁一中初四（1）班，014040

法尔可的父亲守在敌方空母的旁边，他的能力不容忽视，也要注意一下。本关的要点是不适合打持久战，稳步推进的同时尽早结束战斗，消耗起来我方很吃亏。

第二十话 目覚めしもの

本关也有着相当的难度，目标大BOSSセレスタン在地图最左边的山顶上，我方必须往山顶前进。刚开始先发展一下，资源点就在上面不远。这里一定要先派一个主角守住地图最右上的果树，先让收获MOB把这棵树采完。推荐前期生产几个4级的重装兵，有点兵力后，和主角们配合一起地图右边进军，走不远就会看见站在山顶上的セレスタン，之后会冒出不少敌人，让重装兵和主角们立刻将它们清理干净，并且把空母拉到地图左下的停泊点，将大部队拉开阵型，守住这里的果树，并开始生产大量的4级飞行兵。消灭第一批敌人后，セレスタン会招一些飞龙出来，全部用弓兵对付就行了。然后用一队飞行兵冲掉守在大BOSS身边的三只骷髅头，它们的远程攻击威胁非常大。任务完成之后不要恋战，拉回来补足体力以后再配合重装兵和主角们一起去群殴セレスタン。另一种方法是，让一队弓箭兵配合弓箭手尤里艾尔及其他会远程攻击的英雄来秒セレスタン，多利用几个主角的群体技能，这样就算在山下也能打到山上的BOSS等人。直接派飞行兵飞上山去拼セレスタン不太容易成功，因为右边敌人太多了，而且敌军的空母也在场，可能需要多拉几个回合。

第二十一话 ペダンのワナ

由于守护神兽被捕，最后的大战拉开了序章。本关和十五话类似，又得用有限的收获兵采矿石给魔导要塞发射魔导炮，感觉比较轻松，只不过用时会更长一点，因为本次要发射三弹才能过关。我方的空母依然没有出场，所以自己不能生产收获MOB，要塞被破坏或者收获MOB被全灭都会导致任务失败，所以一定要留一队人守住要塞附近，其余人去清理干净收获MOB行进路线上的敌人。整个地图是一个环形，资源点共有4处，基本要全部采集完才能满足过关条件。基本可以无视水潭中间的乌龟，它们一般不会主动进攻，只有地图右上的BOSS会无限再生，留一队小飞龙照顾她就绰绰有余了。BOSS附近还有一个女神像，正好回复体力。采集点在地图的4个角落上，按顺时针的方向前进即可，只是注意每处采集点都有一批敌人把守。最后剩下空母的时候它会到处飞，不时停下放出一波敌人，注意保护好收获MOB。空母我们是攻击不了的，一样需要用魔导炮轰掉过关。过关之后可得到最后一只神兽——暗之神兽。

第二十二话 落日の王子

本关又是城内战，地图比较大，还分上下层，目标任务是击毁敌军的空母。空母在地图西北角，一开始要尽快发展，因为敌人会很快从上面攻下来，多生产点弓箭兵和飞行兵就行，还要建造回复体力的建筑。不久敌方会招出几条黑龙增援，这时先前生产的弓箭兵就能派上用场了，围好阵型，从容不迫地射击吧。之后的进攻建议由右边绕至上面敌军的飞船处，一步步循序渐进发展进攻，不可急躁，这样要冲到敌飞船处还是很容易的。路上要注意那个国王，他的大范围攻击依然强劲，多做一些重装兵去当盾牌，弓箭兵和主角们偷袭就行。

第二十三话 影舞

本关来到了丛林场景，目的是破坏掉树林中的魔镜。这和第十三话破坏忍者洞的任务差不多，同样要多利用LR旋转场景。建议还是多生产飞行兵来扫地图，这样找那些镜子要方便许多。其实本关的地图也不大，生产一些弓箭兵来克制本关的怪物就行了。推荐按逆时针的方向前进，带上我方的法师、弓箭手和忍者。必须先把4块镜子碎片破坏掉，右边三处，左上一处，破坏后会有红X表示在地图上。左上一处的镜子碎片可以直接用远程攻击轰掉。破坏掉全部4块镜子碎片后处于地图西北角的那块大镜子才能破坏，而后就顺利过关了。

第二十四话 幻影宫

由于上关我方所有精灵被吸入镜中，本关将不能使用精灵，任务目标是打败BOSS梦幻主教。本关路上开始没任何敌人，可安心发展，BOSS位置在左上的“祭台”处，囤积足够的兵力后再去。注意一到祭台四周就会出现大量敌兵，切不可以为没有敌人而硬冲，否则引出大量敌人以后地图最下方的空母会瞬间被秒。敌方的大型骷髅头远程攻击实在很强，去祭坛前一定要发展好，建议多生产重装和弓兵。由于不诱发剧情就不会有敌人出现，发展时不必着急。BOSS出现后一涌而上的人海战术在这关行不通，因为BOSS有层防护罩，一开始打他不会减血，要等防护罩破坏掉后才能给他伤害。BOSS的防护罩会再生数次，打到快没血时他还会逃跑到地图外无法攻击到的地方，需要尽快找机会解决他，因为他每跑一次就会恢复一些HP。由于BOSS的特性，本关要做好持久

孙敖桐	才发现边角栏的数量增加了，好啊。
读者资料	男，16岁，天津市南开区华苑小区安华里2号3门302，300381

战的准备，生产4到5只地上回复兵帮助补血，因为主教会用大范围技。回复兵要放在攻击者后边帮助补血，千万别让它们主动攻击，因为它们攻击时就不能进行回复了。发觉BOSS要逃跑时应用5到6只飞兵迅速围殴BOSS，当然依然要回复兵在后边补血。击败主教后就过关了。

第二十五话 冥の庭

进入本关前，记得把在前一话卸下的精灵重新装备好。本关的任务首先是拔出玛娜圣剑，位置就在我方空母初始位置的正前面，只能让主角一个人进去。拔出圣剑前一定要发展好，因为其后会有大量敌人出现。要特别注意左上那个将军和国王，将军会使我方单位变成没有攻击力的傀儡，国王还是那招大范围的攻击技，相当强悍，推荐拔剑之前先去干掉他们。本关的大BOSS依然是上一关BOSS梦幻主教，建议先把四周的杂兵都清理了再去，不然空母会有危险。在右边发展时，要留意右上那条黑龙的骚扰。

圣剑拔出前是不能给主教造成伤害的，一定要完成拔剑任务后再去。打主教的方法还是用重装兵群殴，他这次不会逃跑了，但多了招范围群体攻击，伤害力相当高。还是应该用上关的战术，生产4到5只地上回复兵，放在攻击者后边帮助补血。击败主教后过关。

第二十六话 虚象

倒数第二关，本关依然是城内战，不能冲，只能步步为营。一开始会有许多的资源可供采集，黑镜门会不断放出敌人，敌兵大部分是几个主角的幻象，连招数都一样，不过体力很少。之后还有几处，要尽快消灭掉，否则会影响我方发展。主角们守住第一个资源点，用罗杰去挡住镜口，因为他持有圣剑，不怕魔镜的攻击。每块魔镜的属性都不同，主角的攻击是无法对它们造成伤害的，应该生产不同兵种对应攻击：第一面要用飞行兵，第二面要用地面兵，第三面要用弓箭兵，第四面要用重装兵。推荐全部生产最高等级的兵种，每种两只就基本够用了。3个BOSS全都集中在最北边的王座那里，没攒齐足够兵力前最好先不要干掉最后一面镜子。面对BOSS时，先用远程攻击轰杀掉王子和将军，最后冲进去将主教干掉就能过关了，战术和前两关一样。

第二十七话 祈りの彼方

终于来到最后一关了。一开始全部做收获兵全力发展，资源在地图四个角落，敌人暂时不会主动进攻。地图中有5个母神，其中4个是分身，真身是正中间那个，它们只会单体火攻击。打母神之前最好让主角5人组把杂兵全都清理了，或者在收集足够矿石后直接召唤神兽来轰杀杂兵，基本都能秒掉。等清理到只剩下真身后，就要存档准备最后的攻击了。击败真身后母神会变身一次，并立刻使用一个威力强大的全屏攻击，使我方全员损失掉大半HP，因此先前一定要回复好体力。这次攻击后收获兵基本上全灭，战斗全看我方先前积攒下的兵力。打BOSS的变身其实也简单，只有偶尔使用的全屏攻击能造成威胁，其它攻击不足为惧。它使用全屏攻击后一般都会瞬移逃跑，玩家需要有足够的兵力和耐心，然后打败它就只是时间问题了。击败它以后，BOSS会再变身一次——不用担心，这次不需要战斗了，罗杰会用玛娜神剑彻底消灭它。欣赏完精彩的结局后重开游戏将增加HARD模式，继承全部的装备，新一轮战斗即将开始。



主角英雄角色介绍

罗杰（ロジェ）

◆职业/剑士，21岁，本次故事的主角，有着开朗、外向的个性，同时也拥有优秀的剑术和体术技能。原本是培坦王国的住民，因为义务兵役而服役于培坦军，后被卷入了围绕圣剑展开的大战中。战斗技能为攻防强化阵，周围半径5格内的我方MOB的攻击力

和防御力提升20%；没有待机技能。

尤里艾尔（ユリエル）

◆职业弓箭手，26岁，侦查部队的队长，头脑清晰、沉着冷静，做事总有自己的步调，别人总是无法猜透他到底在想些什么。他总是面带笑容而又冷酷地进行着作战行动，有“笑面鲨鱼”之称，和巴吉丽欧丝（バジリオス）似乎有些因缘。战斗技能为神速行动阵，周围半径5格内的我方MOB的移动和攻击速度上升；待机技能为建筑士の心，全部建筑作成所需要消耗的费用减少。

裘卡（キュカ）

◆职业剑士，23岁，两年前流浪到培坦的佣兵，个性放荡不羁，喜好酒与女色，只要有钱赚就会为人卖命，这次参加了培坦军侦查兽人王国的侦察部队。战斗技能为激攻阵，周围半径5格内的我方MOB的攻击力提升50%；待机技能为建筑士の业，全部建筑作成的速度上升。

洁蕾米雅（ジェレミア）

◆职业刺客，18岁，沉默寡言的漂亮女性，侦查部队中唯一的女性，也是培坦王国大臣的侄女。有时会做出让同伴怒气爆发的事情，在培坦军中是个危险的士兵。战斗技能为加重阵，周围半径5格内敌MOB的移动和攻击速度下降；待机技能为操纵士の业，我方空母的移动速度上升。

提凯利（テケリ）

◆职业召唤师，10岁，是少数民族“森の人”的残存者，自幼双亲因病亡故，居住在丛林之中，有着不知世事的天真性格，有时也有着敏锐的洞察能力。战斗技能为必杀技发动阵，周围半径5格内的味方MOB的全兵种必杀技发动率提升30%；待机技能为召唤士の业，收获MOB和特殊MOB在一瞬间就能召唤出来。

兽人王格乌萨（ガウザー）

◆职业斗士，24岁，兽人王国的国王，对于人民的想法以及国家的事务时常有所思考，被称呼为兽人王，和一般人类对兽人的印象有所不同。本人对于别人的那些想法并不在意。战斗技能为地上觉醒阵，周围半径5格内的我方地上MOB的攻击力提升30%，必杀技发动率为100%；待机技能为地上超速召唤，地上MOB在一瞬间就能召唤出来。

亚尔玛（アルマ）

◆职业翼人，20岁，出身于空中城塞罗蓝特的女性战士，是裘卡幼年的好友。喜欢乔斯塔（ジョスター），但由于知道乔斯塔和米奈娃（ミネルバ）的关系，便将这份想法偷偷藏在心底。是位具有母性气质的成人女性，但在战斗中，也能化为无情的战神。战斗技能为飞翔觉醒阵，周围半径5格内的我方飞翔MOB的攻击力提升30%，必杀技发动率为100%；待机技能为飞翔超速召唤，飞翔MOB在一瞬间就能召唤出来。

贝尔加（ベルガー）

◆职业神官，33岁，神圣之都温帝尔的神官。有着遇到困难时把错揽在自己身上的性格。为达到目的，甚至会使用强硬的手段来使其达成。战斗技能为再生阵，周围半径5格内的我方MOB的HP会自动徐徐回复；待机技能为即行再生，HP回复建筑的回复量提升。

法尔可（ファルコン）

◆职业忍者，19岁，沙之要塞都市纳巴尔原本的部队长，由于对与培坦军连手攻打欧尔毕克斯（オウルビークス）一事感到不满，于是和桑德亚洛（サンドアロー）一同率领部队来表达其反对的决心。在被纳巴尔派出的本队追击之时，救了主角罗杰等人的性命。战斗技能为弓觉醒阵，周围半径5格内的我方弓MOB的攻击力提升30%，必杀技发动率为100%；待机技能为弓超速召唤，弓MOB在一瞬间就能召唤出来。

罗奇（ロキ）

◆职业骑士，32岁，弗尔瑟那白银骑士团团长。被誉为黄金骑士，是王国中首屈一指的使剑者。和利恰德王子关系良好，并随其同赴沙场，却对不考虑自己立场的王子感到有些棘手。战斗技能为重装觉醒阵，周围半径5格内的我方重装MOB的攻击力提升30%，必杀技发动率为100%；待机技能为重装超速召唤，重装MOB在一瞬间就能召唤出来。

法尔妲（ヴァルダ）

◆职业大法师，22岁，魔法王国阿尔提那的第一王女。以未来将要背负国家的立场来自戒，倾心于邻国的理查德（リチャード）王子。继承了浓厚的王家血缘，还无法随心所欲地控制自己的力量，平时都隐藏着魔力。战斗技能为硬防阵，周围半径5格内的我方MOB的防御力提升30%；待机技能为空母障壁，我方空母受到攻击的伤害量减半。

文/七曜逆鳞者 责编/著子

许峰	支持NDS，支持PG。
读者资料	男，20岁，江苏省常州市朝阳四村134幢403室，213000



山菜爷交换物品表

玩家除了从怪物身上剥取素材外，还可以通过各个地方的山菜爷手里交换各种素材，除了各种实用的熟肉，强走等恢复道具外，还有很多怨念RP素材也可以从这里获得、甚至可以让你提前拥有某些高级素材。

雪山

交给的道具	获得道具1	获得道具2
肉食龙の卵	回复药	回复药グレート
灰水晶の原石	回复药	回复药グレート
フルフルベビー	フルベビアイス	フルベビアイス
虫の死骸	雪山草	雪山草
もえないゴミ	雪山草	雪山草
コゲ鱼	雪山草	雪山草
コゲ肉	雪山草	雪山草
ネムリ草	雪山草	ホットドリンク
棒状の骨	雪山草	トウガラシ
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
龙骨【小】	ホットドリンク	ホットミート
投げナイフ	特产キノコキムチ	元气ドリンコ
黑真珠	こんがり鱼G	キラビートル
小金鱼	セッチャクロアリ	黄金ダンゴ
阳翔原珠	光虫	雷光虫
钓鱼カエル	解冰剂	セッチャクロアリ
红莲石	鬼人笛	回复笛
さびた板状の块	ランゴスタの羽	ランゴスタの甲壳
さびた块	カンタロスの羽	カンタロスの甲壳
冰结晶イチゴ	ドキドキノコ	毒テングダケ
钢龙の尻尾	荣养剂グレート	荣养剂
キリンの雷尾	ドスヘラクレス	汉方药
ドスギアノスの爪	捕获用麻醉药	爆药
轰龙の牙	怪力の丸药	怪力の种
钢龙の爪	忍耐の丸药	忍耐の种
桃毛兽の牙	マンドラゴラ	サボテンの花
黑卷き角	强走药	狂走エキス
青怪鸟の鳞	こんがり肉G	こんがり肉
ドスイーオスの头	硬化笛	解毒笛
炎王龙の角	活力剂	クーラーミート

交给的道具	获得道具1	获得道具2
黑铠龙の头壳	いにしえの秘药	秘药
炎王龙の甲壳	生命の粉尘	生命の粉
黑狼鸟のたてがみ	マンドラゴラ	解毒药
カブレライト矿石	王族カナブン	ドスヘラクレス
ノヴァクリスタル	いにしえの秘药	生命の粉尘
古代鱼	千里眼の药	增强剂
奇面王の遗产	王族カナブン	ドスヘラクレス
ネコ毛の红玉	ドス大食いマグロ	大食いマグロ
巨大なクチバシ	鬼人药	マンドラゴラ
轰龙の上鳞	硬化药グレート	ホットミート
金狮子の锐牙	ランゴスタの坚壳	カンタロスの坚壳
ギアノスの尖爪	千里眼の药	解冰剂
砦蟹の坚甲	ランゴスタの薄羽	カンタロスの薄羽
银火龙の尻尾	鬼人药グレート	王族カナブン
桃毛兽の尖爪	硬化药	回复药グレート
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	雷光エキス	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁
龙木	雷光エキス	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ」王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹

郑奎哲 愿某天可以与好多骨灰级玩家一起畅谈。
读者资料 男，19岁，吉林辽源市东吉街十委十四组203室，136200

交给的道具	获得道具1	获得道具2
クロオビチケット	雪山草	雪山草
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	回复药	药草
ババコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	荣养剂	にが虫
ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク
ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种
ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート
マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク
ガノスコイン	荣养剂グレート	增强剂
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药
リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンピカコイン	秘药	活力剂
山菜组引换券	硬化药	忍耐の种
山菜组引换券G	硬化药グレート	忍耐の丸药
钢の山菜组引换券	雪狮子の牙	雪狮子の牙
银の山菜组引换券	アルビノの中落ち	アルビノの中落ち
金の山菜组引换券	钢龙の宝玉	钢龙の宝玉

密林

交给的道具	获得道具1	获得道具2
飞龙の卵	回复药	回复药グレート
肉食龙の卵	回复药	回复药グレート
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
ツタの叶	特产キノコ	棒状の骨
マヒダケ	特产キノコ	カラ骨【小】
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
サシミウオ	カラ骨【大】	カラ骨【小】
眠鱼	龙骨【小】	なぞの头骨
クモの巣	カラ骨【小】	カラ骨【大】
雷光虫	大きな骨	とがった爪
女王虫の尻尾	麻痹袋	なぞの头骨
ヤマイモムシ	とがった爪	棒状の骨
ハリマグロ	兽骨	カラ骨【大】
忍耐の种	カラ骨【小】	なぞの头骨
マタタビ	なぞの骨	棒状の骨
水光原珠	龙骨【中】	ガウシカの毛皮
特产キノコキムチ	龙骨【小】	大きな骨
アロダンゴ	ファンゴの毛皮	カラ骨【小】
カジキマグロ	黑真珠	鱼龙の牙
修罗原珠	龙骨【大】	雷光エキス
キラビートル	ギアノスの皮	ファンゴの毛皮
さびた小さな块	蛇龙の皮	缟模样の皮
さびた棒状の块	ドスランポスの皮	ドスゲネポスの皮
盾蟹の小壳	ギアノスの鳞	ランポスの鳞
翠水龙のヒレ	ゲネポスの皮	水龙の鳞
尖ったクチバシ	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
大猪の牙	ブランゴの毛	大猪の皮
ファンゴの头	ランゴスタの羽	カンタロスの羽
镰蟹の脚	ゴム质の皮	水龙のヒレ
雪狮子の尻尾	雪狮子の毛	盾蟹の甲壳

交给的道具	获得道具1	获得道具2
炎妃龙の尻尾	炎妃龙の角	铠龙の甲壳
老山龙の大爪	老山龙の鳞	エビの小壳
モスの苔皮	ケルビの皮	ランポスの皮
毒怪鸟の头	ブヨブヨした皮	カンタロスの甲壳
角龙の尻尾	一角龙の甲壳	真红の角
霞龙の爪	岩龙の甲壳	轰龙の爪
奇面王の遗产	电气袋	麻痹袋
翠水龙の上ビレ	イーオスの上皮	砂龙の上鳞
ランポスの上鳞	上质な毛皮	イーオスの皮
青怪鸟の上鳞	ブランゴの刚毛	ゲネポスの上鳞
银火龙の上鳞	ゴム质の上皮	イーオスの上皮
金狮子の尻尾	炎の龙鳞	狱炎石
老山龙の红玉	古龙の血	龙玉
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	龙骨【大】	古龙骨
神龙苔	上龙骨	坚龙骨
龙木	龙骨【大】	古龙骨
神龙木	上龙骨	坚龙骨
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ」王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	怪鸟の鳞	怪鸟の甲壳
ババコイン	桃毛兽の毛	桃毛兽の牙
アルビノコイン	ブヨブヨした皮	アルビノエキス
ダイミョウコイン	盾蟹の甲壳	盾蟹の爪
ドドブラコイン	雪狮子の毛	雪狮子の髭
ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳
レックスコイン	轰龙の鳞	轰龙の甲壳
ディアブロコイン	角龙の甲壳	角龙の牙
グラビドコイン	铠龙の甲壳	龙骨【大】
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角
ドスガレコイン	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
ガノスコイン	水龙の鳞	水龙のヒレ
ショウグンコイン	镰蟹の甲壳	镰蟹の脚
リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンピカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛
山菜组引换券	强走药	こんがり肉
山菜组引换券G	强走药グレート	こんがり肉G
钢の山菜组引换券	极彩色の毛	极彩色の毛
银の山菜组引换券	雌火龙の逆鳞	雌火龙の逆鳞
金の山菜组引换券	雌火龙の红玉	雌火龙の红玉

砂漠

交给的道具	获得道具1	获得道具2
草食龙の卵	回复药	回复药グレート
虫の死骸	热带イチゴ	热带イチゴ

于湛	快要到期末考试的时候学习十分紧张，填写回函卡成为了唯一的放松和娱乐。
读者资料	男，15岁，辽宁辽阳第十八中学二年一班，111003

交给的道具	获得道具1	获得道具2
もえないゴミ	热带イチゴ	热带イチゴ
コゲ鱼	热带イチゴ	热带イチゴ
コゲ肉	热带イチゴ	热带イチゴ
火药草	热带イチゴ	冰结晶
サボテンの花	热带イチゴ	冰结晶
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
タルの盖	マカライト矿石	水光原珠
奇面族のお宝	水光原珠	マカライト矿石
龙骨【中】	大地の结晶	铁矿石
龙骨【小】	冰结晶	铁矿石
カクバッタ	圆盘石	铁矿石
なぞの骨	石ころ	圆盘石
眠鱼	铁矿石	圆盘石
落阳草	圆盘石	石ころ
げどく草	石ころ	圆盘石
なぞの头骨	铁矿石	圆盘石
抗菌石	水光原珠	水光原珠
マンドラゴラ	大地の结晶	マカライト矿石
冰结晶イチゴ	大地の结晶	マカライト矿石
蛇龙の头	铁矿石	圆盘石
ランゴスタの甲壳	大地の结晶	マカライト矿石
さびた大きな块	マカライト矿石	铠石
さびた小さな块	マカライト矿石	铠石
マグダンゴ	铁矿石	マカライト矿石
炎王龙のたてがみ	铠玉	上铠玉
黑角龙の背甲	铠玉	铠石
ドスゲネポスの头	マカライト矿石	大地の结晶
肉球のスタンプ	水光原珠	阳翔原珠
黑角龙の尻尾	マカライト矿石	ライトクリスタル
老山龙の角	マカライト矿石	红莲石
黑狼鸟の尻尾	マカライト矿石	ライトクリスタル
砦蟹の尖爪	マカライト矿石	红莲石
桃毛兽の爪	大地の结晶	マカライト矿石
镰蟹の铗	阳翔原珠	マカライト矿石
轰龙の头壳	マカライト矿石	水光原珠
ドスギアノスの头	水光原珠	大地の结晶
炎龙の爪	红莲石	修罗原珠
奇面王の遗产	铠玉	上铠玉
翠水龙の上鳞	阳翔原珠	琉璃原珠
炎王龙の尖角	カブレライト矿石	ユニオン矿石
轰龙の锐牙	红莲石	ライトクリスタル
ギアノスの上鳞	マカライト矿石	ドラグライト矿石
老山龙の苍角	狱炎石	ノヴァクリスタル
怪鸟の上鳞	ドラグライト矿石	铠玉
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	铠玉	铠玉
神龙苔	上铠玉	上铠玉
龙木	铠玉	铠玉
神龙木	上铠玉	上铠玉
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ」王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹

交给的道具	获得道具1	获得道具2
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	热带イチゴ	热带イチゴ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	圆盘石	石ころ
ババコイン	铁矿石	圆盘石
アルビノコイン	水光原珠	冰结晶
ダイミョウコイン	大地の结晶	铁矿石
ドドブラコイン	冰结晶	大地の结晶
ガルルガコイン	マカライト矿石	铠石
レックスコイン	水光原珠	マカライト矿石
ディアブロコイン	マカライト矿石	水光原珠
グラビドコイン	阳翔原珠	红莲石
マボロシコイン	水光原珠	ライトクリスタル
ドスガレコイン	铁矿石	圆盘石
ガノスコイン	大地の结晶	铁矿石
ショウグンコイン	阳翔原珠	黑真珠
リオコイン	マカライト矿石	阳翔原珠
キンピカコイン	修罗原珠	红莲石
山菜组引换券	鬼人药	怪力の种
山菜组引换券G	鬼人药グレート	怪力の丸药
铜の山菜组引换券	水龙のヒレ	水龙のヒレ
银の山菜组引换券	モノブロスハート	モノブロスハート
金の山菜组引换券	炎龙の宝玉	炎龙の宝玉

沼地

交给的道具	获得道具1	获得道具2
灰水晶の原石	回复药	回复药グレート
白水晶の原石	回复药	回复药グレート
フルフルベビー	フルベビアイス	フルベビアイス
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
毒テングダケ	特产キノコ	ホットドリンク
コンガの毛	特产キノコ	解毒药
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
なぞの骨	げどく草	药草
眠鱼	ニトロダケ	ドキドキノコ
怪鸟の鳞	爆药	解毒药
落し物の伞	大食いマグロ	狂走エキス
ツチハチノコ	カクサンの实	忍耐の种
龙骨【小】	クーラードリンク	クーラーミート
圆盘石	解毒药	ドキドキノコ
カクサンデメキン	不死虫	抗菌石
冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
钓鱼バッタ	アオキノコ	にが虫
ペイントの实	ネンチャク草	火药草
特产キノコキムチ	ドキドキノコ	毒テングダケ
黄金ダンゴ	忍耐の种	硬化药
さびた棒状の块	ランゴスタの羽	ランゴスタの甲壳
さびた板状の块	カンタロスの羽	カンタロスの甲壳
奇面族のお宝	セッチャクロアリ	增强剂
ドラグライト矿石	ドスヘラクレス	キラビートル
ライトクリスタル	光虫	セッチャクロアリ
镰蟹の小壳	怪力の种	捕获用麻醉药

杨裢	可以的话我想被游戏机砸死！
读者资料	男，17岁，山东烟台新开街4-7号，264000

交给的道具	获得道具1	获得道具2
极彩色の毛	荣养剂グレート	荣养剂
ドスランポスの头	回复药グレート	キラビートル
霞龙の尻尾	鬼人药グレート	ホットミート
雪狮子の牙	キラビートル	回复笛
ねじれた角	鬼人药	鬼人药グレート
ガウシカの角	こんがり肉	生焼け肉
炎王龙の尻尾	活力剂	クーラーミート
苍火龙の尻尾	カンタロスの甲壳	ランゴスタの甲壳
角龙の牙	千里眼の药	汉方药
カンタロスの头	解毒笛	鬼人笛
奇面王の遗产	王族カナブン	ドスヘラクレス
琉璃原珠	こんがり肉G	狂走エキス
镰蟹の尖爪	こんがり鱼G	こんがり鱼
霞龙の尖角	カンタロスの坚壳	ランゴスタの坚壳
银火龙の翼	カンタロスの薄羽	ランゴスタの薄羽
エビの大壳	鬼人药グレート	王族カナブン
金狮子の尖爪	强走药	强走药グレート
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
禍々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	雷光エキス	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁
龙木	雷光エキス	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ）王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	回复药	药草
ババコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	荣养剂	にが虫
ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク
ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种
ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート
マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク
ガノスコイン	荣养剂グレート	增强剂
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药
リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンピカコイン	秘药	活力剂
山菜组引换券	荣养剂	回复药
山菜组引换券G	荣养剂グレート	回复药グレート
钢の山菜组引换券	ライトクリスタル	ライトクリスタル
银の山菜组引换券	铠龙の头壳	铠龙の头壳
金の山菜组引换券	霞龙の宝玉	霞龙の宝玉

森丘

交给的道具	获得道具1	获得道具2
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
はじけクルミ	特产キノコ	棒状の骨
圆盘石	特产キノコ	棒状の骨
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
爆药	カラ骨【大】	カラ骨【小】
はじけイワシ	なぞの头骨	棒状の骨
毒テングダケ	カラ骨【小】	なぞの头骨
マンドラゴラ	龙骨【小】	なぞの头骨
セッチャクロアリ	とがった爪	ガウシカの毛皮
大地の结晶	龙骨【小】	大きな骨
特产キノコキムチ	カラ骨【大】	カラ骨【小】
奇面族のお宝	ファンゴの毛皮	ギアノスの皮
バクレツアロワナ	とがった爪	棒状の骨
水光原珠	ランポスの鳞	ケルビの角
怪力の种	とがった爪	カラ骨【大】
ハレツアロワナ	カラ骨【大】	龙骨【小】
火药草	なぞの头骨	なぞの骨
さびた块	蛇龙の皮	缟模样の皮
さびた大きな块	ドスギアノスの皮	ドスイーオスの皮
ハリの实	なぞの骨	棒状の骨
火龙の尻尾	镰蟹の甲壳	イーオスの鳞
ドスランポスの爪	ゲネポスの皮	ランゴスタの羽
火龙の翼膜	樱火龙の鳞	轰龙の甲壳
霞龙の皮	上龙骨	古龙骨
霞龙の角	炎龙の翼膜	キリンの皮
镰蟹の爪	轰龙の鳞	黑狼鸟の甲壳
黑狼鸟の耳	怪鸟の耳	怪鸟の翼膜
钢龙の角	钢龙の甲壳	钢の龙鳞
轰龙の尻尾	水龙のヒレ	雪狮子の髭
岩龙の翼	龙头壳	ドスイーオスの皮
铠龙の头壳	雌火龙の甲壳	雌火龙の棘
苍火龙の翼	一角龙の背甲	火龙の骨髓
ネコ毛の红玉	ファンゴの毛皮	怪鸟の鳞
古代鱼	龙骨【大】	雷光エキス
奇面王の遗产	火炎袋	毒袋
霸龙の尻尾	老山龙の苍甲壳	火龙の延髓
苍火龙の上鳞	猛毒袋	黑铠龙の甲壳
怪鸟の坚壳	ゲネポスの上皮	カンタロスの薄羽
ランポスの尖爪	雌火龙の鳞	火龙の鳞
黑角龙の坚甲	坚牢な骨	桃毛兽の刚毛
立派なクチバシ	大猪の硬い皮	ギアノスの上皮
黄金の毛	爆炎袋	坚龙骨
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
禍々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	龙骨【大】	古龙骨
神龙苔	上龙骨	坚龙骨
龙木	龙骨【大】	古龙骨
神龙木	上龙骨	坚龙骨
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ

交给的道具	获得道具1	获得道具2
デンゲキチケット	ポリタン爆弾	ポリタン爆弾
电击Gチケット	ポリタン爆弾	ポリタン爆弾
「マ」王チケット	ポリタン爆弾	ポリタン爆弾
海贼Jチケット	JUMPタル爆弾	JUMPタル爆弾
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	怪鸟の鳞	怪鸟の甲壳
ババコイン	桃毛兽の毛	桃毛兽の牙
アルビノコイン	ブヨブヨした皮	アルビノエキス
ダイミョウコイン	盾蟹の甲壳	盾蟹の爪
ドドブラコイン	雪狮子の毛	雪狮子の髭
ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳

交给的道具	获得道具1	获得道具2
レックスコイン	轰龙の鳞	轰龙の甲壳
ディアブロコイン	角龙の甲壳	角龙の牙
グラビドコイン	铠龙の甲壳	龙骨【大】
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角
ドスガレコイン	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
ガノスコイン	水龙の鳞	水龙のヒレ
ショウグンコイン	镰蟹の甲壳	镰蟹の脚
リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンピカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛
山菜组引换券	秘药	生命の粉
山菜组引换券G	いにしえの秘药	生命の粉尘
钢の山菜组引换券	上龙骨	上龙骨
银の山菜组引换券	火龙の逆鳞	火龙の逆鳞
金の山菜组引换券	火龙の红玉	火龙の红玉

集会任务一览

★	クエスト	地点	成功条件/攻略要点/备注
1	强敌、ドスギアノス现る！	雪山＜昼＞	杀或捕获一只ドスギアノス(白速龙王)
1	猪突猛进！ドスファンゴ	雪山＜夜＞	杀或捕获一只ドスファンゴ(野猪王)
1	ブランゴたちの群れ	雪山＜昼＞	杀15只ブランゴ(小雪狮子)
1	雪山草摘み	雪山＜昼＞	把20个雪山草放入红箱子中
1	珍兽の中の珍兽	密林＜夜＞	杀或捕获一只ババコンガ(桃毛兽)
1	森の珍兽、コンガを狩れ！	密林＜昼＞	杀15只コンガ(小桃毛兽)
1	キノコ探しで大もうけ!?	密林＜昼＞	把20个特产キノコ放入红箱子中
1	大地を泳ぐモンスター	砂漠＜夜＞	杀或捕获一只ドスガレオス(砂龙王)
1	铁壁の盾蟹	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ダイミョウザザミ(盾蟹)
1	幻の珍味を追え！	砂漠＜昼＞	把8个鱼龙のキモ放入红箱子中
★	クエスト	地点	成功条件
2	雪山に潜む影	雪山＜夜＞	杀或捕获一只フルフル(电龙)
2	雪山の主、ドドブランゴ	雪山＜昼＞	杀或捕获一只ドドブランゴ(雪狮子)
2	ヤオザミの群れ	密林＜昼＞	杀10只ヤオザミ(小盾蟹)
2	砂漠の水龙	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ガノトトス(水龙)
2	毒の怪鸟、ゲリョス现る！	沼地＜昼＞	杀或捕获一只ゲリョス(毒怪鸟)
2	湿地带の镰蟹	沼地＜夜＞	杀或捕获一只ショウグンギザミ(镰蟹)
2	大怪鸟イャンクックを倒せ！	森丘	杀或捕获一只イャンクック(大怪鸟)
2	リオレウス讨伐指令	森丘	需要GP点数超过7500点后和集会所龙族姐姐对话后出现
2	激斗！雌火龙リオレイア	密林＜昼＞	需要GP点数超过7500点后和集会所龙族姐姐对话后出现
★	クエスト	地点	成功条件
3	雪山：素材ツアー	雪山＜昼＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
3	密林：素材ツアー	密林＜昼＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
3	砂漠：素材ツアー	砂漠＜昼＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
3	★ドスギアノス急袭	雪山＜夜＞	杀或捕获一只ドスギアノス(白速龙王)
3	雪山の荒くれ者	雪山＜昼＞	杀或捕获一只ドスファンゴ(野猪王)
3	ギアノスたちを讨伐せよ！	雪山＜昼＞	白速龙首领讨伐以后，区域怪物会出现变化，白速数量增加
3	雪山草を探せ！	雪山＜夜＞	把20个雪山草放入红箱子中
3	ドスランポスを狩猎せよ！	密林＜夜＞	杀或捕获一只ドスランポス(蓝速龙王)
3	密林の青怪鸟	密林＜昼＞	杀或捕获一只イャンクック亚种(青怪鸟)，任务<怪鸟イャンクック袭来！>完成后出现
3	狡猾な袭击者たち	密林＜夜＞	杀20只ランポス(蓝速龙)
3	巨大昆虫、发生！	密林＜夜＞	杀50只ランゴスタ(甲壳蜂)

牛坤　有没有人愿意加入“狸猫拯救团”？
读者资料　男，18岁，河南郑州九中07届8班，450002

3	特产キノコ搜索网	密林＜夜＞	把20个特产キノコ放入红箱子
3	幻の黄金鱼を探せ！	密林＜昼＞	把3个黄金鱼放入红箱子
3	ドスゲネポスを狩れ！	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ドスゲネポス(黄速龙王)/支给品 素材玉×4
3	★大地を泳ぐモンスター	砂漠＜夜＞	杀或捕获一只ドスガレオス(砂龙王)
3	★砂に潜む巨大蟹！	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ダイミョウザザミ(盾蟹)
3	ゲネポス讨伐作战！	砂漠＜昼＞	杀20只ゲネポス(黄速龙)
3	幻のキモを追え！	砂漠＜昼＞	把10个鱼龙のキモ放入红箱子
3	たまには钓鱼でもいかが？	砂漠＜昼＞	把3个黄金鱼放入红箱子
3	怪鸟イャンクック袭来！	沼地＜昼＞	杀或捕获一只イャンクック(大怪鸟)
3	突进、突进、また突进	沼地＜昼＞	杀或捕获一只ドスファンゴ(野猪王)
3	★いたずら好きの桃毛兽	沼地＜夜＞	杀或捕获一只ババコンガ(桃毛兽)

★	クエスト	地点	成功条件/出现条件
4	沼地：素材ツアー	沼地＜昼＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
4	森丘：素材ツアー	森丘	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
4	火山：素材ツアー	火山＜昼＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
4	激突！雪狮子ドドブランゴ★	雪山＜夜＞	杀或捕获一只ドドブランゴ(雪狮子)
4	洞窟に潜む影	沼地＜夜＞	杀或捕获一只フルフル(电龙)
4	雪山に降り立つ赤い影	雪山＜昼＞	杀或捕获一只フルフル亚种(红电龙)
4	ブランゴ狩猎作战	雪山＜昼＞	杀20只ブランゴ(小雪狮子)
4	地中の大食汉	雪山＜夜＞	把5个フルフルベビー放入红箱子
4	★巨大湖の主	密林＜夜＞	杀或捕获一只ガノトトス(水龙)
4	桃毛兽たちの大集会	密林＜昼＞	杀20只コンガ(小桃毛兽)
4	密林を覆う黑云	密林＜夜＞	杀50只カンタロス(地虫)
4	水面下の恐怖	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ガノトトス亚种(翠水龙)
4	★盾蟹たちの夜会	砂漠＜夜＞	杀20只ヤオザミ(小盾蟹)
4	紫色の毒怪鸟	沼地＜夜＞	杀或捕获一只ゲリョス亚种(紫毒怪鸟)
4	★空を切り裂く镰	沼地＜昼＞	杀或捕获一只ショウグンギザミ(镰蟹)
4	毒怪鸟ゲリョスを追え！	沼地＜昼＞	杀或捕获一只ゲリョス(毒怪鸟)
4	★森の中の异变	森丘	杀20只ブルファンゴ(野猪)
4	奇面族を探し出せ！	森丘	杀10个チャチャブー(奇面族)
4	★イーオスたちの亲玉	火山＜夜＞	杀或捕获一只ドスイーオス(红速龙王)
4	炎の山の大将军	火山＜夜＞	杀或捕获一只ショウグンギザミ(镰蟹)
4	见えざる飞龙、バサルモス(岩龙)！	火山＜夜＞	杀或捕获一只バサルモス(岩龙)
4	ガミザミの群れを扫讨せよ！	火山＜昼＞	杀20只ガミザミ(小镰蟹)
4	大矿脉、发现さる！	火山＜昼＞	把20个燃石炭放入红箱子中
4	巨大龙の侵攻	砦	3星4星任务全部CLEAR后出现
4	ダイミョウザザミ大发生！	密林＜昼＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中（ネコタクチケット在杀两只盾蟹后出现）

★	クエスト	地点	成功条件
5	绝对强者★	雪山＜昼＞	杀或捕获一只ティガレックス(轰龙)
5	轰龙ティガレックス	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ティガレックス(轰龙)
5	★死斗!角龙ディアブロス	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ディアブロス(角龙)
5	黑き角龙の猛攻	砂漠＜夜＞	杀或捕获一只ディアブロス亚种(黑角龙)
5	★湿地带の激斗	沼地＜昼＞	杀或捕获一只グラビモス(铠龙)
5	火山の黑き铠	火山＜夜＞	杀或捕获一只グラビモス亚种(黑铠龙)
5	★王の领域	森丘	杀或捕获一只リオレウス(雄火龙)
5	激斗！苍の火龙	森丘	杀或捕获一只リオレウス亚种(苍火龙)
5	★女王、降临す	密林＜昼＞	杀或捕获一只リオレイア(雌火龙)
5	樱色の雌火龙	密林＜夜＞	杀或捕获一只リオレイア亚种(樱火龙)
5	幻兽、キリン现る！	雪山＜夜＞	杀一只キリン(麒麟)/随机出现

5	赤龙と绿龙	森丘	杀或捕获リオレイア(雌火龙)和リオレウス(雄火龙)
5	风翔龙の袭击	街	杀一只クシャルダオラ(风翔龙) /1—4星任务全部CLEAR后出现
5	牙を持つ太阳	砂漠＜昼＞	杀一只テオ・テスカトル(炎王龙) /1—4星任务全部CLEAR后出现
5	炼狱の主、怒れる炎帝	火山＜夜＞	杀一只テオ・テスカトル(炎王龙) /1—4星任务全部CLEAR后出现
5	古の霞龙、オオナズチ	森丘	杀一只オオナズチ(霞龙)/1—4星任务全部CLEAR后出现
5	しじまの向こう	沼地＜昼＞	杀一只オオナズチ(霞龙)/1—4星任务全部CLEAR后出现
★	クエスト	地点	成功条件
6	迫り来る仙高人★	砦	规定时间内击退或杀シェンガオレン(砦蟹)
6	雪山：素材ツアー	雪山＜夜＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
6	密林：素材ツアー	密林＜夜＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
6	砂漠：素材ツアー	砂漠＜夜＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
6	强敌、ドスギアノス现る！	雪山＜夜＞	杀或捕获一只ドスギアノス(白速龙王)
6	猪突猛进！ドスファンゴ	雪山＜夜＞	杀或捕获一只ドスファンゴ(野猪王)
6	ドスランポスの夹击	密林＜昼＞	杀或捕获两只ドスランポス(蓝速龙王)
6	密林の盾蟹を狙え！	密林＜夜＞	杀或捕获一只ダイミョウザザミ(盾蟹)
6	★2对の麻痹牙	砂漠＜昼＞	杀或捕获两只ドスゲネポス(黄速龙王)
6	砂の龙を追迹せよ！	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ドスガレオス(砂龙王)
6	★究极の蟹料理…	砂漠＜昼＞	杀或捕获两只ダイミョウザザミ(盾蟹)
6	★夹击のイャンクック！	沼地＜夜＞	杀或捕获一只イャンクック亚种(青怪鸟)和一只イャンクック(大怪鸟)
6	★牙兽たちの逆袭！	沼地＜夜＞	杀或捕获一只ババコンガ(桃毛兽)
★	クエスト	地点	成功条件
7	沼地：素材ツアー	沼地＜夜＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
7	森丘：素材ツアー	森丘	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
7	火山：素材ツアー	火山＜夜＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中
7	★雪狮子、二重の咆哮	雪山＜夜＞	杀或捕获两只ドドブランゴ(雪狮子)
7	雪山の主、ドドブランゴ	雪山＜昼＞	杀或捕获一只ドドブランゴ(雪狮子)
7	带电飞龙、フルフル出现！	雪山＜夜＞	杀或捕获一只フルフル(电龙)
7	★沼地に降り立つ赤い影	沼地＜昼＞	杀或捕获一只フルフル亚种(红电龙)
7	立ちこめる瘴气	密林＜夜＞	杀或捕获一只ゲリョス(毒怪鸟)和一只ゲリョス亚种(紫毒怪鸟)
7	双鱼龙	密林＜昼＞	杀或捕获一只ガノトトス(水龙)和一只ガノトトス亚种(翠水龙)
7	激斗！雌火龙リオレイア	密林＜夜＞	杀或捕获一只リオレイア(雌火龙)
7	砂漠の水龙	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ガノトトス(水龙)
7	★水面下の恐怖	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ガノトトス亚种(翠水龙)
7	毒まみれの夜	沼地＜夜＞	杀或捕获一只ドスイーオス(红速龙王)
7	湿地带の镰蟹	沼地＜昼＞	杀或捕获一只ショウグンギザミ(镰蟹)
7	紫色の毒怪鸟	沼地＜昼＞	杀或捕获一只ゲリョス亚种(紫毒怪鸟)
7	リオレウス讨伐指令	森丘	杀或捕获一只リオレウス(雄火龙)
7	镰将军の包围阵	火山＜昼＞	杀或捕获两只ショウグンギザミ(镰蟹)
7	见えざる飞龙、バサルモス！	火山＜昼＞	杀或捕获一只バサルモス(岩龙)
7	灾厄の使者	火山＜夜＞	杀20只ガブラス(蛇龙)
7	接近！ラオシャンロン★	砦	击退或杀ラオシャンロン(苍老山龙)
7	集いし白狮子	雪山＜夜＞	到时间或将蓝箱子中的ネコタクチケット放入红箱子中（ネコタクチケット在杀两只后出现）
7	白き灵兽	雪山＜昼＞	杀一只キリン(麒麟) /随机任务
★	クエスト	地点	成功条件
8	异常震域★	雪山＜夜＞	杀或捕获两只ティガレックス(轰龙)
8	吹雪に立つ金狮子	雪山＜昼＞	杀或捕获一只ラージャン(金狮子)
8	轰龙ティガレックス(轰龙)	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ティガレックス(轰龙)
8	樱舞う密林	密林＜昼＞	杀或捕获一只リオレイア亚种(樱火龙)
8	死斗!角龙ディアブロス(角龙)	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ディアブロス(角龙)

费腾 拳打南山GYM，脚踹北海神兽，其实在下就是传说中的初代冠军！
读者资料 男，14岁，江西九江前进东路五七二七厂1210号，332006

8	★黒き角龙の猛攻	砂漠＜昼＞	杀或捕获一只ディアブロス亚种(黑角龙)
8	4本の角	砂漠＜夜＞	杀或捕获一只ディアブロス(角龙)和一只ディアブロス亚种(黑角龙)
8	炎の山の金狮子	火山＜夜＞	杀或捕获一只ラージャン(金狮子)
8	铠龙グラビモス(铠龙)の胁威	火山＜昼＞	杀或捕获一只グラビモス(铠龙)
8	★湿地帯の黒き铠	沼地＜夜＞	杀或捕获一只グラビモス亚种(黑铠龙)
8	一对の巨影	森丘	杀或捕获一只リオレウス(雄火龙)和一只リオレイア(雌火龙)
8	★空は苍、大地は樱	森丘	杀或捕获一只リオレウス亚种(苍火龙)和一只リオレイア亚种(樱火龙)
8	激斗！苍の火龙	森丘	杀或捕获一只リオレウス亚种(苍火龙)
8	★禁断の地の银龙	塔	杀或捕获一只リオレウス稀少种(银火龙)
鸟龙种＋飞龙种＋鱼龙种合计狩猎数100，相关任务完成次数达到一定以上后出现(可以参照怪物图鉴)			
8	★幻の金龙を探して	塔	杀或捕获一只リオレイア稀少种(金火龙)
8	梦幻泡影	决战场	杀两只キリン(麒麟)
8	冰点下の支配者	雪山＜夜＞	杀一只クシャルダオラ(风翔龙)
8	风をまとう古龙	密林＜夜＞	杀一只クシャルダオラ(风翔龙)
8	灼热の防卫战	街	杀一只テオ・テスカトル(炎王龙)
8	炼狱の主、怒れる炎帝	火山＜夜＞	杀一只テオ・テスカトル(炎王龙)
8	古の霞龙、オオナズチ	森丘	杀一只オオナズチ(霞龙)
8	しじまの向こう	沼地＜昼＞	杀一只オオナズチ(霞龙)
8	传说の黑龙●	シュレイド城	杀一只ミラボレアス(黑龙)
8	终末の时●	决战场	杀一只ミラボレアス亚种(红黑龙)
クシャルダオラ(风翔龙)、テオ・テスカトル(炎王龙)、ナナ・テスカトリ(炎妃龙)、オオナヅチ(霞龙)、ラオシャンロン(老山龙)、黑龙 以上几种龙讨伐数10 之后出现(麒麟虽为古龙种，但不需要讨伐)			
8	迫り来る仙高人★	街	击退或杀シェンガオレン(砦蟹)
8	起源にして、顶点★	决战场	杀一只アカムトルム(霸龙)

技能效果

技能系统	值	发动技能	技能效果
攻击	+20	攻击力UP【大】	大剑系+48/片手系+14/锤系+52/枪系+23/远程系+12
	+15	攻击力UP【中】	大剑系+24/片手系+7/锤系+26/枪系+11/远程系+6
	+10	攻击力UP【小】	大剑系+14/片手系+4/锤系+15/枪系+6/远程系+3
防御	+20	防御+40	防御+40
	+15	防御+30	防御+30
	+10	防御+20	防御+20
	–10	防御–20	防御–20
	–15	防御–30	防御–30
体力	+20	体力+30	体力+30
	+15	体力+20	体力+20
	+10	体力+10	体力+10
	–10	体力–10	体力–10
	–20	体力–20	体力–20
	–30	体力–30	体力–30
はらへり	+15	はらへり无效	耐力最大值不会随着时间流逝而减少
	+10	はらへり半减	耐力最大值减少时间延长为原来的2倍
	–10	はらへり倍加【小】	耐力最大值减少时间缩短为原来的2/3
	–15	はらへり倍加【大】	耐力最大值减少时间缩短为原来的1/2
耐雪	+10	耐雪	雪人状态无效化
耐暑	+20	暑さ【大】无效	所有热气场所造成体力减少无效
	+15	暑さ【小】无效	沙漠[昼]和火山部分区域造成体力减少无效
	+10	暑さ半减	热气场所造成体力减少速度减半
	–10	暑さ倍增	热气场所造成体力减少速度提高1.5倍

陈亮　好好玩游戏，珍爱每一款游戏，别因烧录卡而不珍惜游戏。
读者资料　男，22岁，重庆医科大学附属口腔医院修复科1诊室，400015

技能系统	值	发动技能	技能效果
耐寒	+20	寒さ【大】无效	所有寒气场所造成耐力减少无效
	+15	寒さ【小】无效	沙漠[夜]、雪山・砂漠・沼地洞窟内的寒气场所造成耐力减少无效
	+10	寒さ半减	寒气场所造成耐力减少速度减半
	−10	寒さ倍増	寒气场所造成耐力减少速度提高1.5倍
耐震	+10	耐震	怪物震地效果无效化(牙兽族以及砦蟹的部分攻击)
匠	+10	斩れ味レベル+1	武器斩味等级+1，斩味提高50但不超过上限400
	−10	斩れ味レベル−1	武器斩味等级−1，斩味减少50但不超过下限150
斩れ味	+10	业物	斩味降低速度减半
	−10	なまくら	斩味降低速度增加
达人	+20	见切り+3	会心率+30% (斩味等级是蓝色+35%、白色+40%)
	+15	见切り+2	会心率+20% (斩味等级是蓝色+25%、白色+30%)
	+10	见切り+1	会心率+10% (斩味等级是蓝色+15%、白色+20%)
剑术	+10	心眼	攻击不会被反弹(俗称“不弹刀”，相当实用的技能哟)
属性攻击	+10	属性攻击强化	属性攻击力上升
研ぎ师	+10	砥石使用高速化	武器磨刀速度加快(正常磨刀需要6秒，现在只需要3秒)
	−10	砥石性能半减	武器磨刀速度变慢，斩味回复减半
ガード性能	+15	ガード性能+2	防御的时候降低20点伤害，并且不会防御产生的硬直
	+10	ガード性能+1	防御的时候降低10点伤害，怪物部分攻击防御后不会产生硬直效果
	−10	ガード性能−1	防御的时候增加5点伤害，并且防御产生的硬直时间延长
	−15	ガード性能−2	防御的时候增加10点伤害,并且防御产生的硬直时间延长,增加耐力消费
ガード强化	+10	ガード强化	原本不可防御的攻击，都可以防御。(比如铠龙的贯通炮)
自动防御	+10	オートガード	在能够做出防御动作的情况下,自动防御怪物的攻击。防御成功后,面向怪物
炮术	+15	炮术王	城墙防御兵器威力上升(大炮，十字弓),龙击炮威力上升1.1倍,榴弹威力上升1.1倍
	+10	炮术师	城墙防御兵器威力上升(大炮，十字弓)
通常弹强化	+10	通常弹・连射矢威力UP	通常弹・连射矢的威力增加1.1倍
贯通弹强化	+10	贯通弹・贯通矢威力UP	贯通弹・贯通矢的威力增加1.1倍
散弹强化	+10	散弹・扩散矢威力UP	散弹・扩散矢的威力增加1.3倍
通常弹追加	+10	通常弹LV1&2追加	通常弹Lv1/2使用可能
	+15	通常弹全レベル追加	通常弹全等级使用可能
贯通弹追加	+10	贯通弹LV1&2追加	贯通弹Lv1/2使用可能
	+15	贯通弹全レベル追加	贯通弹全等级使用可能
散弹追加	+10	散弹LV1&2追加	散弹Lv1/2使用可能
	+15	散弹全レベル追加	散弹全等级使用可能
榴弹追加	+10	榴弹LV1&2追加	榴弹Lv1/2使用可能
	+15	榴弹全レベル追加	榴弹全等级使用可能
扩散弹追加	+10	扩散弹LV1&2追加	扩散弹Lv1/2使用可能
	+15	扩散全レベル追加	扩散弹全等级使用可能
装填	+15	装填速度+2	弩：装填速度加快一个等级/弓：攻击瓶装填速度加快
	+10	装填速度+1	弩：装填速度加快一个等级/弓：攻击瓶装填速度加快
	−10	装填速度−1	弩：装填速度减慢一个等级/弓：攻击瓶装填速度减慢
	−15	装填速度−2	弩：装填速度减慢一个等级/弓：攻击瓶装填速度减慢
连射	+10	连射	弩：需要装填子弹，但反动最大/弓：蓄力加快
反动	+15	反动轻减+2	弩：后坐力变更为最小
	+10	反动轻减+1	弩：后坐力变更为小
装填数	+10	装填数UP	弩：所有子弹装填数+1(通常弹+3)/弓：蓄力4使用可能
精密射击	+10	ぶれ幅DOWN	弩/弓：瞄准的时候准星漂移度降低
	−10	ぶれ幅UP	弩/弓：瞄准的时候准星漂移度增加
地图	+10	地图常备	不用拿地图也会有完整地图
	−10	地图无效	即使拿了地图也看不到完整地图
千里眼	+15	自动マーキング	飞龙系怪物能够知道位置以及头的朝向(霞龙除外)
	+10	探知	需要染色之后才能知道飞龙位置及头的朝向，但有时间限制

武家畅 严俊专栏的照片真是越来越……

读者资料 男，16岁，安徽淮南龙湖中学九4班，232001

技能系统	值	发动技能	技能效果
全耐性UP	+20	全耐性+10	全耐性+10
	+15	全耐性+5	全耐性+5
	+10	全耐性+3	全耐性+3
	–10	全耐性–3	全耐性–3
	–15	全耐性–5	全耐性–5
	–20	全耐性–10	全耐性–10
火耐性	+20	火耐性+15	火耐性+15
	+15	火耐性+10	火耐性+10
	+10	火耐性+5	火耐性+5
	–10	火耐性–5	火耐性–5
	–15	火耐性–10	火耐性–10
	–20	火耐性–15	火耐性–15
水耐性	+20	水耐性+15	水耐性+15
	+15	水耐性+10	水耐性+10
	+10	水耐性+5	水耐性+5
	–10	水耐性–5	水耐性–5
	–15	水耐性–10	水耐性–10
	–20	水耐性–15	水耐性–15
冰耐性	+20	冰耐性+15	冰耐性+15
	+15	冰耐性+10	冰耐性+10
	+10	冰耐性+5	冰耐性+5
	–10	冰耐性–5	冰耐性–5
	–15	冰耐性–10	冰耐性–10
	–20	冰耐性–15	冰耐性–15
雷耐性	+20	雷耐性+15	雷耐性+15
	+15	雷耐性+10	雷耐性+10
	+10	雷耐性+5	雷耐性+5
	–10	雷耐性–5	雷耐性–5
	–15	雷耐性–10	雷耐性–10
	–20	雷耐性–15	雷耐性–15
龙耐性	+20	龙耐性+15	龙耐性+15
	+15	龙耐性+10	龙耐性+10
	+10	龙耐性+5	龙耐性+5
	–10	龙耐性–5	龙耐性–5
	–15	龙耐性–10	龙耐性–10
	–20	龙耐性–15	龙耐性–15
地形	+15	地形ダメージ减【大】	火山熔岩地形/炎王龙/炎妃龙所造成的火属性伤害大幅度减轻
	+10	地形ダメージ减【小】	火山熔岩地形/炎王龙/炎妃龙所造成的火属性伤害轻微减轻
	–10	地形ダメージ增【小】	火山熔岩地形/炎王龙/炎妃龙所造成的火属性伤害轻微增加
	–15	地形ダメージ增【小】	火山熔岩地形/炎王龙/炎妃龙所造成的火属性伤害大幅度增加
麻痹	+15	麻痹无效	麻痹状态无效化
	+10	麻痹半减	麻痹状态时间减半
	–10	麻痹倍加	麻痹状态时间变更为原来2倍
睡眠	+15	睡眠无效	睡眠状态无效化
	+10	睡眠半减	睡眠状态时间减半
	–10	睡眠倍加	睡眠状态时间变更为原来2倍
气绝	+15	气绝无效	气绝状态无效化
	+10	气绝确率半减	气绝状态时间减半
	–10	气绝倍加	气绝状态时间变更为原来2倍

权文杰	我最喜欢看koflover的文章，我也最爱玩口袋和KOF98。
读者资料	男，15岁，辽宁沈阳皇姑区淮河南街小白楼11-9华泰新都B区1-4-1，110035

技能系统	值	发动技能	技能效果
毒	+15	毒无效	毒状态无效化
	+10	毒半减	毒状态时间减半
	−10	毒倍加	毒状态时间变更为原来2倍
抗菌	+10	抗菌	桃毛兽的屁造成道具使用不可状态无效化
	−10	バイキン	桃毛兽的屁造成道具使用不可状态时间延长
疲劳	+15	疲劳无效	不会出现疲劳状态，霞龙和霸龙的防御力下降状态无效化
	+10	疲劳半减	疲劳状态时间减半，霞龙和霸龙的防御力下降状态时间减半
广域	+20	广域化+2	药草・回复药・解毒药・忍耐の种・怪力の种的效果增加(队友效果100%)
	+10	广域化+1	药草・回复药・解毒药・忍耐の种・怪力の种的效果增加(队友效果50%)
投掷	+10	投掷技术up	投掷道具(ペイントボール、石ころ、闪光玉、音爆弹等)距离更远,速度更快
爆弹强化	+10	ボマー	爆弹威力上升、爆弹系调和成功率上升
食いしん坊	+15	拾い食い	使用所有回复系道具的时候有一定几率增加25点耐力
	+10	まんぷく	使用鱼系道具的时候有一定几率增加25点耐力
回复	+10	体力回复アイテム强化	回复道具效果UP
回复速度	+20	ダメージ回复速度+2	HP恢复速度变为初始4倍
	+10	ダメージ回复速度+1	HP恢复速度变为初始3倍
调合成功率	+10	调合成功率+5%	调合成功几率上升
	+15	调合成功率+10%	调合成功几率上升
	+20	调合成功率+20%	调合成功几率上升
弹调合	+10	最大数弹生产	子弹调和以子弹调和最大数生产
炼金术	+10	炼金术	可以使用<炼金术>
胴系统倍加	——	胴系统倍加	身体防具技能点加倍包括装饰品带来的数值)
采取	+15	采取+2	3/32几率增加再次采取可能
	+10	采取+1	1/32几率增加再次采取可能
	−10	采取−1	9/32几率减少再次采取可能
	−15	采取−2	13/32几率减少再次采取可能
高速收集	+10	高速剥ぎ取り＆采取	剥取、采取、采掘、捕虫速度提升为原来的1.3倍
钓り	+10	钓り名人	鱼咬钩后时间延长
剥ぎ取り	+20	剥ぎ取り名人	怪物所有可剥取部位剥取回数+1
	+10	剥ぎ取り铁人	剥取的时候不会因为受到攻击而中断
运搬	+10	运搬の达人	搬运的时候速度UP，从一般高台跳下不会摔碎物品
气配	+10	隐秘	被怪物发现几率降低，不容易被怪物攻击(团战的时候)
	−10	挑拔	被怪物发现几率提高，容易被怪物攻击(团战的时候)
特殊攻击	+10	状态异常攻击强化	状态异常攻击属性值提升1.125倍
加护	+10	精灵の加护	一定几率伤害减轻
	−10	恶灵の加护	一定几率伤害增加
听觉保护	+15	高级耳栓	全怪物吼叫无效化
	+10	耳栓	部分怪物吼叫无效(雄火龙/雌火龙/炎王龙/炎妃龙/风龙/金狮子)
盗み无效	+10	盗み无效	所有怪物偷盗无效化(黑猫/毒怪鸟/霞龙/红黑龙)
风压	+10	风压【小】无效	部分怪物产生的风压无效化
	+15	风压【大】无效	除古龙外所有怪物的风压无效化
	+20	龙风压无效	所有龙产生的风压无效化
运气	+15	激运	任务追加报酬获得几率大幅度提高，稀有素材获得几率提高
	+10	幸运	任务追加报酬获得几率提高
回避性能	+15	回避性能+2	回避的无敌时间延长
	+10	回避性能+1	回避的无敌时间稍微延长
底力	+15	火事场力+2	体力一定值以下的时候攻击力提高・防御力提高
	+10	火事场力+1	体力一定值以下的时候・防御力提高
	−10	心配性	体力一定值以下的时候攻击力降低・防御力提高

朱杰 DS最强，SLG至高，不过《逆转裁判》是我心目中永远的神作。
读者资料 男，23岁，浙江象山县海军92815部队7分队2队，315717

技能系统	值	发动技能	技能效果
效果持续	+10	アイテム强化	持续系道具效果时间延长50%
	−10	アイテム使用弱化	持续系道具效果时间减少50%
スタミナ	+10	ランナー	耐力消费量减少
	−10	钝足	耐力消费量提高
モンスター	+10	モンスター招来	容易招来大型怪物
食事	+10	早食い	食用道具速度加快
	−10	スローライフ	食用道具食用速度减慢
肉焼き	+15	焼き师匠	烧肉完美时间大幅度增加
	+10	焼き名人	烧肉完美时间增加
	−10	自称・焼き名人	烧肉完美时间缩短
笛	+10	笛吹き名人	笛子的效果时间延长

采集资料

雪山

区域1

采集类型	下位	上位
捕虫	虫の死骸	キラビートル
	にが虫	雷光虫
	雷光虫	ロイヤルカブト
	セッチャクロアリ	ドスヘラクレス
	钓鱼ホタル	王族カナブン
	ロイヤルカブト	ゴッドカブト
采取	药草	カラの実
	カラの実	药草
采取	ネンチャク草	ネンチャク草
	药草	药草
采取	钓鱼ミミズ	钓鱼ミミズ
	钓鱼カエル	钓鱼カエル
钓鱼	はじけイワシ	はじけイワシ
	眠鱼	眠鱼
	ハレツアロワナ	ハレツアロワナ
	バクレツアロワナ	バクレツアロワナ

区域2

采集类型	下位	上位
捕虫	光虫	セッチャクロアリ
	にが虫	光虫
	虫の死骸	不死虫
	セッチャクロアリ	キラビートル
	钓鱼バッタ	ロイヤルカブト
	ロイヤルカブト	にが虫
		ゴッドカブト
采掘	圆盘石	圆盘石
	マカライト矿石	マカライト矿石
	铁矿石	カブレライト矿石
	砥石	阳翔原珠
		琉璃原珠
采取	雪山草	雪山草
	ハチミツ	ハチミツ
	虫の死骸	
采取	ツタの叶	ツタの叶
	カラの実	カラの実

区域3

采集类型	下位	上位
采掘	冰结晶	砥石
	砥石	冰结晶
	圆盘石	圆盘石
	黄金石のかけら	カブレライト矿石
	石ころ	琉璃原珠
	マカライト矿石	黄金石のかけら
		黄金石の块
采取	マヒダケ	マヒダケ
	アオキノコ	アオキノコ
	棒状の骨	棒状の骨
采取	棒状の骨	カラ骨【小】
	カラ骨【小】	
采取	なぞの骨	なぞの骨
	なぞの头骨	なぞの头骨
	肉食龙のタマゴ	达人ドクロ
		肉食龙のタマゴ

区域4

采集类型	下位	上位
采取	雪山草	雪山草
	ハチミツ	ハチミツ
	虫の死骸	虫の死骸
采掘	石ころ	砥石
	铁矿石	铁矿石
	冰结晶	冰结晶
	黄金石のかけら	ドラグライト矿石
		石ころ
		黄金石のかけら
		黄金石の块
采掘	砥石	砥石
	铁矿石	ライトクリスタル
	冰结晶	黄金石のかけら
	石ころ	マカライト矿石
		阳翔原珠
		黄金石の块
采取	石ころ	砥石
	冰结晶	冰结晶
	砥石	マカライト矿石
	铁矿石	ドラグライト矿石
		ライトクリスタル
		灰水晶の原石

区域5		
采集类型	下位	上位
采掘	冰结晶	砥石
	石ころ	冰结晶
	砥石	铁矿石
	铁矿石	ドラグライト矿石
	黄金石のかけら	黄金石のかけら
		黄金石の块
采取	雪山草	ネンチャク草
	カラの实	雪山草
	落阳草	落阳草
	ネンチャク草	
采取	雪山草	雪山草
	カラの实	カラの实
采取	棒状の骨	棒状の骨
	カラ骨【小】	カラ骨【小】

区域6		
采集类型	下位	上位
采取	忍耐の种	忍耐の种
	雪山草	雪山草
采取	药草	药草
	ネンチャク草	ネンチャク草
采掘	砥石	冰结晶
	铁矿石	マカライト矿石
	圆盘石	ドラグライト矿石
	黄金石のかけら	黄金石のかけら
采取	石ころ	石ころ
		砥石

区域7		
采集类型	下位	上位
采取	携带食料	携带食料
	ペイントボール	ペイントボール
采取	ペイントボール	ペイントボール
	投げナイフ	投げナイフ
	千里眼の药	
采取	砥石	石ころ
	石ころ	砥石、
采取	雪山草	ネムリ草
	ネムリ草	药草

区域8		
采集类型	下位	上位
采取	雪山草、药草	雪山草
	ネムリ草	药草
		ネムリ草
采取	雪山草	雪山草
	落阳草	落阳草
采掘	フルフルベビー	フルフルベビー
	石ころ	圆盘石
	冰结晶	冰结晶
	圆盘石	カブレライト矿石
	マカライト矿石	さびた块
	朽ちた龙鳞	さびた板状の块
		朽ちた龙鳞

区域8		
采集类型	下位	上位
采取	石ころ	砥石
	朽ちた龙鳞	

隐藏区域		
采集类型	下位	上位
采取	——	ライトクリスタル
		冰结晶
		达人のドクロ
		石ころ
捕虫	——	ゴッドカブト
		キラビートル
		ドスヘラクレス
		王族カナブン
捕虫	——	ゴッドカブト
		キラビートル
		ドスヘラクレス
		王族カナブン
捕虫	——	ゴッドカブト
		キラビートル
		ドスヘラクレス
		王族カナブン

密林

营地		
采集类型	下位	上位
采取	ハチミツ	ハチミツ
	怪鸟の鳞	怪鸟の鳞
	虫の死骸	虫の死骸
钓鱼	サシミウオ	ハリマグロ
	眠鱼	大食いマグロ
	カジキマグロ	ドス大食いマグロ
	ハリマグロ	カジキマグロ
		黄金鱼

区域1		
采集类型	下位	上位
采掘	石ころ	铁矿石
	砥石	大地の结晶
	铁矿石	マカライト矿石
	大地の结晶	ドラグライト矿石
	黄金石のかけら	黄金石のかけら
		黄金石の块
采取	特产キノコ	严选キノコ
	アオキノコ	特产キノコ
		アオキノコ
		ドキドキノコ
采取	特产キノコ	严选キノコ
	ニトロダケ	特产キノコ
		マヒダケ
		ニトロダケ
采取	クモの巣	ツタの叶
	ネンチャク草	クモの巣

胡丹鹏 十分怀念以前随书送的光盘。
读者资料 男，22岁，北京市西城区德胜门外教场口德龙小区9号院2号楼305室，100011

区域2		
采集类型	下位	上位
捕虫	にが虫	にが虫
	光虫	セッチャクロアリ
	不死虫	光虫
	ロイヤルカブト	キラビートル
	钓鱼ホタル	ゴッドカブト
采取	アオキノコ	アオキノコ
	特产キノコ	特产キノコ
		严选キノコ
采取	药草	ネンチャク草
		ハリの实
		药草
采取	药草	药草
	カラの实	カラの实
	ペイントの实	ペイントの实

区域3		
采集类型	下位	上位
采掘	石ころ	铁矿石
	砥石	大地の结晶
	铁矿石	黄金石のかけら
	大地の结晶	黄金石の块
	黄金石のかけら	ドラグライト矿石
		修罗原珠
采取	ハチミツ	ハチミツ
	怪鸟の鳞	怪鸟の鳞
	虫の死骸	
采取	钓鱼ミミズ(无制限)	钓鱼ミミズ(无制限)
	钓鱼カエル(无制限)	钓鱼カエル(无制限)
捕虫	虫の死骸	にが虫
	にが虫	雷光虫
	不死虫	キラビートル
	雷光虫	王族カナブン
	ロイヤルカブト	ゴッドカブト
	セッチャクロアリ	
钓鱼	ガノトトス	ガノトトス

区域4		
采集类型	下位	上位
采掘	砥石	砥石
	铁矿石	大地の结晶
	圆盘石	マカライト矿石
	マカライト矿石	ドラグライト矿石
	黄金石のかけら	カブレライト矿石
		黄金石のかけら
		黄金石の块
采取	きれいな贝壳	きれいな贝壳
	黑真珠	黑真珠
	石ころ	石ころ
采取	药草	落阳草
	カラの实	
采取	落阳草	ペイントの实
	ペイントの实	カラの实
		药草
钓鱼	ガノトトス	ガノトトス

区域5		
采集类型	下位	上位
采取	ネンチャク草	ネンチャク草
	ハリの实	药草
	药草	ハリの实
采取	マヒダケ	マヒダケ
	アオキノコ	アオキノコ
采取	特产キノコ	严选キノコ
	アオキノコ	特产キノコ
	ドキドキノコ	アオキノコ
		ドキドキノコ
采取	ネンチャク草	ネンチャク草
	トウガラシ	トウガラシ
	落阳草	落阳草

区域6		
采集类型	下位	上位
采取	特产キノコ	特产キノコ
	アオキノコ	严选キノコ
		アオキノコ
采取	特产キノコ	特产キノコ
	アオキノコ	严选キノコ
		アオキノコ
采取	なぞの头骨	棒状の骨
	棒状の骨	カラ骨【小】
	カラ骨【小】	达人のドクロ
采取	落阳草	落阳草
	ネンチャク草	カラの实
		ネンチャク草

区域7		
采集类型	下位	上位
采掘	石ころ	铁矿石
	圆盘石	マカライト矿石
	大地の结晶	ドラグライト矿石
	マカライト矿石	
	黄金石のかけら	修罗原珠
采掘	砥石	マカライト矿石
	大地の结晶	ドラグライト矿石
	マカライト矿石	カブレライト矿石
	黄金石のかけら	
	水光原珠	
采取	肉食龙の卵	龙骨【小】
	なぞの骨	なぞの骨
		肉食龙の卵
采取	棒状の骨	棒状の骨
	カラ骨【小】	カラ骨【小】
	なぞの头骨	达人のドクロ

区域8		
采集类型	下位	上位
采掘	砥石	阳翔原珠
	大地の结晶	黄金石のかけら
	マカライト矿石	カブレライト矿石
	水光原珠	ノヴァクリスタル
	黄金石のかけら	大地の结晶

裘辰	PG加油！
读者资料	男，14岁，北京市海淀区知春里小区19楼1门301，100086

区域8

采集类型	下位	上位
采取	カラ骨【小】	棒状の骨
		カラ骨【小】
采取	龙骨【小】	龙骨【小】
	なぞの骨	なぞの骨
	飞龙の卵	飞龙の卵
采取	モンスターのフン	モンスターのフン
	怪鸟の鳞	飞龙のフン
		怪鸟の鳞
		はじけクルミ

区域9

采集类型	下位	上位
采取	ハチミツ	ハチミツ
	虫の死骸	
采取	特产キノコ	特产キノコ
	ドキドキキノコ	严选キノコ
		アオキノコ
		ドキドキノコ
采取	特产キノコ	特产キノコ
	ニトロダケ	严选キノコ
		ニトロダケ
采掘	砥石	圆盘石
	铁矿石	铁矿石
	圆盘石	黄金石の块
	黄金石のかけら	阳翔原珠
		琉璃原珠
		カブレライト矿石
钓鱼	黄金鱼	黄金鱼
	ハリマグロ	ハリマグロ
	はじけイワシ	はじけイワシ
	ハレツアロワナ	ハレツアロワナ
	サシミウオ	サシミウオ
	眠鱼	眠鱼
	カクサンデメキン	カクサンデメキン
	ハレツアロワナ	ハレツアロワナ
	大食いマグロ	大食いマグロ
	小金鱼	小金鱼

区域10

采集类型	下位	上位
采取	石ころ	石ころ
	きれいな贝壳	きれいな贝壳
	黑真珠	黑真珠
采取	特产キノコ	严选キノコ
	ニトロダケ	特产キノコ
		ニトロダケ
捕虫	セッチャクロアリ	ゴッドカブト
	钓鱼バッタ	王族カナブン
	にが虫	
	ロイヤルカブト	
	虫の死骸	
采取	クモの巣	クモの巣
	怪鸟の鳞	怪鸟の鳞
	トウガラシ	トウガラシ

沙漠

区域1

采集类型	下位	上位
采取	カクサンの实	カクサンの实
	カラの实	カラの实
捕虫	不死虫	虫の死骸
	セッチャクロアリ	キラビートル
	雷光虫	雷光虫
	ロイヤルカブト	王族カナブン
	キラビートル	ゴッドカブト
捕虫	セッチャクロアリ	にが虫
	にが虫	ドスヘラクレス
	虫の死骸	虹色コガネ
	ロイヤルカブト	ゴッドカブト
采取	トウガラシ	トウガラシ
	カクサンの实	カクサンの实
钓鱼	大食いマグロ	ハレツアロワナ
	サシミウオ	黄金鱼
	ハレツアロワナ	
	キレアジ	
	黄金鱼	

区域2

采集类型	下位	上位
采取	火药草	火药草
	トウガラシ	トウガラシ
采取	カクサンの实	カクサンの实
	怪力の种	怪力の种
采取	サボテンの花	サボテンの花
	赤の种	赤の种
	热带イチゴ	热带イチゴ
采取	サボテンの花	サボテンの花
	赤の种	赤の种
	热带イチゴ	热带イチゴ

区域3

采集类型	下位	上位
采掘	砥石	ドラグライト矿石
	铁矿石	大地の结晶
	大地の结晶	阳翔原珠
	黄金石のかけら	黄金石の块
采取	ネンチャク草	ネンチャク草
	药草	药草
	绿の种	绿の种
采取	カクサンの实	カクサンの实
	怪力の种	怪力の种
采取	钓鱼カエル(无限)	钓鱼カエル(无限)
	钓鱼ミミズ(无限)	钓鱼ミミズ(无限)

区域4

采集类型	下位	上位
采掘	铁矿石	石ころ
	大地の结晶	大地の结晶
	砥石	マカライト矿石
		ドラグライト矿石
		琉璃原珠

姜宁 游戏是一辈子的。
读者资料 男，24岁，北京市蓟门里小区东5号楼608，100083

区域4		
采集类型	下位	上位
采取	モンスターのフン	飞龙のフン
	はじけクルミ	怪鸟の鳞
	怪鸟の鳞	モンスターのフン
	飞龙のフン	
采掘	黄金石のかけら	石ころ
	水光原珠	ドラグライト矿石
		黄金石のかけら
		黄金石の块
		琉璃原珠
采掘	大地の结晶	砥石
	圆盘石	圆盘石
		マカライト矿石
		ドラグライト矿石
		カブレライト矿石
		黄金石の块

区域5		
采集类型	下位	上位
采取	サボテンの花	サボテンの花
	赤の种	赤の种
采取	火药草	火药草
	トウガラシ	トウガラシ
采取	绿の种	绿の种
	药草	药草
采取	サボテンの花	サボテンの花
	热带イチゴ	热带イチゴ

区域6		
采集类型	下位	上位
采掘	石ころ	大地の结晶
	铁矿石	
	冰结晶	
	大地の结晶	マカライト矿石
	黄金石のかけら	ドラグライト矿石
		黄金石のかけら
		黄金石の块
		修罗原珠
采取	ハリの实	ハリの实
	マタタビ	虫の死骸
采取	怪力の种	怪力の种
	マンドラコラ	マンドラコラ
	石ころ	石ころ
捕虫	电光虫	キラビートル
	不死虫	王族カナブン
	セッチャクロアリ	にが虫
	キラビートル	雷光虫
		不死虫
钓鱼	黄金鱼	黄金鱼
	ハレツアロワナ	ハレツアロワナ
	ハリマグロ	ハリマグロ
	はじけイワシ	はじけイワシ

区域7		
采集类型	下位	上位
采取	落阳草	落阳草
	ネンチャク草	ネンチャク草
采取	カクサンの实	カクサンの实
	トウガラシ	トウガラシ
采取	药草	药草
	ネンチャク草	
	ネンチャク草	
捕虫	钓鱼ホタル	にが虫
	不死虫	不死虫
	にが虫	光虫
	虫の死骸	王族カナブン
	光虫	ロイヤルカブト
	ロイヤルカブト	ゴッドカブト
钓鱼	大食いマグロ	大食いマグロ
	ハレツアロワナ	ハレツアロワナ
	小金鱼	小金鱼
	黄金鱼	黄金鱼

区域8		
采集类型	下位	上位
捕虫	にが虫	にが虫
	セッチャクロアリ	光虫
	虫の死骸	钓鱼バッタ
	ロイヤルカブト	ドスヘラクレス
采取	小タル	小タル
	大タル	大タル
	こやし玉	
采取	カラの实	落し物の伞
	ボロピッケル	カラの实
	なぞの头骨	投げナイフ
	タルの盖	ネコ毛の红玉
采取	サボテンの花	サボテンの花
	赤の种	赤の种
	热带イチゴ	热带イチゴ

区域9		
采集类型	下位	上位
采取	ハリの实	ハリの实
	カラの实	カラの实
采取	トウガラシ	トウガラシ
	カクサンの实	カクサンの实
采取	ペイントの实	ペイントの实
	虫の死骸	虫の死骸
	落阳草	落阳草
采取	サボテンの花	热带イチゴ
	热带イチゴ	サボテンの花

区域10		
采集类型	下位	上位
采取	モンスターのフン	モンスターのフン
	飞龙のフン	飞龙のフン
	はじけクルミ	はじけクルミ
	怪鸟の鳞	怪鸟の鳞

区域10

采集类型	下位	上位
采掘	砥石	圆盘石
	圆盘石	マカライト矿石
	大地の结晶	黄金石の块
	マカライト矿石	修罗原珠
	黄金石のかけら	カブレライト矿石
采取	なぞの骨	なぞの骨
	草食龙の卵	草食龙の卵

隐藏区域

采集类型	下位	上位
采取	——	マンドラゴラ
		怪力の种
		落し物の伞
		ネコ毛の红玉
		ゴッドカブト
采取	——	砥石
		修罗原珠
		飞龙のフン
		达人のドクロ
采掘	——	铁矿石
		ドラグライト矿石
		カブレライト矿石
		琉璃原珠
		黄金石のかけら
		黄金石の块
		さびた小さな块
		さびた块
		さびた板状の块
		さびた棒状の块
捕虫	——	にが虫
		不死虫
		キラビートル
		王族カナブン
		光虫
		ゴットカブト

沼泽

营地

采集类型	下位	上位
钓鱼	バクレツアロワナ	バクレツアロワナ
	ハリマグロ	ハリマグロ
	黄金鱼	黄金鱼
	カクサンデメキン	カクサンデメキン
	大食マグロ	大食マグロ

区域1

采集类型	下位	上位
采取	ボロピッケル	爆药
	爆药	落し物の伞
	投げナイフ	ネコ毛の红玉
	なぞの头骨	投げナイフ
	タルの盖	达人ドクロ
	落し物の伞	タルの盖
		ボロピッケル

区域1

采集类型	下位	上位
采取	小タル	小タル
	大タル	大タル
	マタタビ	マタタビ
捕虫	ロイヤルカブト	にが虫
	にが虫	雷光虫
	キラビートル	王族カナブン
	雷光虫	ロイヤルカブト
	セッチャクロアリ	キラビートル
	虫の死骸	ゴットカブト
采取	クモの巣	クモの巣
	砥石	石ころ
	砥石	石ころ

区域2

采集类型	下位	上位
采取	げどく草	げどく草
	ネムリ草	ネムリ草
	落阳草	落阳草
采取	药草	药草
	げどく草	げどく草
	ねむり草	ねむり草
采取	特产キノコ	严选キノコ
	ニトロダケ	特产キノコ
	マヒダケ	ニトロダケ
	ドキドキノコ	マヒダケ
		ドキドキノコ
采取	クモの巣	クモの巣
	石ころ	石ころ
	砥石	砥石

区域3

采集类型	下位	上位
采取	げどく草	げどく草
	ネムリ草	ネムリ草
采取	药草	药草
	ネムリ草	ネムリ草
采掘	冰结晶	冰结晶
	石ころ	石ころ
	水光原珠	白水晶の原石
	灰水晶の原石	琉璃原珠
	ライトクリスタル	
	阳翔原珠	
采掘	铁矿石	砥石
	圆盘石	ドラグライト矿石
	マカライト矿石	阳翔原珠
	黄金石のかけら	黄金石の块

区域4

采集类型	下位	上位
采取	アオキノコ	严选キノコ
	毒テングダケ	アオキノコ
	特产キノコ	毒テングダケ
		特产キノコ

区域4

采集类型	下位	上位
采取	ネムリ草	ネムリ草
	げどく草	げどく草
	落阳草	落阳草
采取	毒テングダケ	严选キノコ
	特产キノコ	毒テングダケ
		特产キノコ
采取	毒テングダケ	严选キノコ
	特产キノコ	毒テングダケ
	ドキドキノコ	特产キノコ
		ドキドキノコ

区域5

采集类型	下位	上位
采取	アオキノコ	严选キノコ
	毒テングダケ	
	アオキノコ	
	特产キノコ	毒テングダケ
		特产キノコ
采取	ニトロダケ	严选キノコ
	特产キノコ	ニトロダケ
	ドキドキノコ	特产キノコ
		ドキドキノコ
采取	ネムリ草	ネムリ草
	げどく草	げどく草
	药草	药草
采取	アオキノコ	アオキノコ
	毒テングダケ	毒テングダケ
	特产キノコ	严选キノコ

区域6

采集类型	下位	上位
采取	ネムリ草	ネムリ草
	げどく草	げどく草
	药草	药草
采取	ニトロダケ	严选キノコ
	特产キノコ	ニトロダケ
	ドキドキノコ	特产キノコ
		ドキドキノコ
采取	マヒダケ	严选キノコ
	特产キノコ	マヒダケ
		特产キノコ
采取	落阳草	落阳草
	マタタビ	マタタビ

区域7

采集类型	下位	上位
采取	フルフルベビー	フルフルベビー
	アルビノエキス	アルビノエキス
	石ころ	石ころ
	虫の死骸	虫の死骸
采掘	砥石	铁矿石
	水光原珠	大地の结晶
	マカライト矿石	修罗原珠
	大地の结晶	琉璃原珠

区域7

采集类型	下位	上位
采取	カラの实	カラの实
	カクサンの实	カクサンの实

区域8

采集类型	下位	上位
采取	カラの实	カラの实
	はじけクルミ	はじけクルミ
捕虫	にが虫	光虫
	光虫	キラビートル
	不死虫	ドスヘラクレス
	キラビートル	
捕虫	にが虫	にが虫
	セッチャクロアリ	キラビートル
	ロイヤルカブト	雷光虫
	雷光虫	ドスヘラクレス
		王族カナブン
		ゴッドカブト

区域9

采集类型	下位	上位
采取	釣りミミズ	釣りミミズ
	石ころ	石ころ
采掘	黄金石のかけら	冰结晶
	圆盘石	ライトクリスタル
	冰结晶	ノヴァクリスタル
	石ころ	黄金石の块
	水光原珠	
	灰水晶の原石	
	ライトクリスタル	
采取	げどく草	げどく草
	ネムリ草	ネムリ草
采掘	大地の结晶	大地の结晶
	砥石	マカライト矿石
	水光原珠	カブレライト矿石
	マカライト矿石	黄金石のかけら
	黄金石のかけら	

隐藏区域

采集类型	下位	上位
采取	——	ネムリ草
		落し物の伞
		トウガラシ
采取	——	ネムリ草
		ノヴァクリスタル
		落阳草
采取	——	マヒダケ
		ニトロダケ
		严选キノコ
		毒テングダケ
		ネコ毛の红玉
采掘	——	黄金石のかけら
		黄金石の块
		ドラグライト矿石
		砥石

隐藏区域		
采集类型	下位	上位
采掘	——	修罗原珠
		锈びた块
		锈びた小さな块
		锈びた大きな块
		锈びた板状の块
		锈びた棒状の块

森丘

营地		
采集类型	下位	上位
钓鱼	黄金鱼	黄金鱼
	カジキマグロ	カジキマグロ
	ハリマグロ	ハリマグロ
	キレアジ	キレアジ
	はじけイワシ	はじけイワシ
	眠鱼	

区域1		
采集类型	下位	上位
采取	モンスターのフン	モンスターのフン
	飞龙のフン	飞龙のフン
	怪鸟の鳞	怪鸟の鳞
采取	ハリの实	ハリの实
	カラの实	カラの实
捕虫	钓りバッタ	にが虫
	にが虫	王族カナブン
	セッチャクロアリ	マレコガネ
	雷光虫	ロイヤルカブト
	ロイヤルカブト	虹色コガネ
		ゴットカブト
采取	カラの实	カラの实

区域2		
采集类型	下位	上位
采取	怪鸟の鳞	怪鸟の鳞
	ペイントの实	ペイントの实
采取	药草	药草
采取	ツタの叶	ツタの叶
采取	ハリの实	ハリの实
	カラの实	カラの实

区域3		
采集类型	下位	上位
采取	カラの实	カラの实
	虫の死骸	
采取	药草	カラの实
	药草	
采取	カラの实	カラの实
采取	特产キノコ	ニトロダケ
	ニトロダケ	特产キノコ
		严选キノコ

区域4		
采集类型	下位	上位
采取	药草	药草
采取	カラの实	カラの实
	ペイントの实	ペイントの实
采取	ハリの实	ハリの实
	カラの实	カラの实
	怪鸟の鳞	怪鸟の鳞
采取	アオキノコ	アオキノコ
	はじけクルミ	はじけクルミ

区域5		
采集类型	下位	上位
采掘	石ころ	ドラグライト矿石
	铁矿石	ユニオン矿石
	大地の结晶	琉璃原珠
	マカライト矿石	黄金石のかけら
	黄金石のかけら	黄金石の块
	水光原珠	
采取	棒状の骨	なぞの骨
	なぞの头骨	怪鸟の鳞
	怪鸟の鳞	达人のドクロ
采取	モンスターのフン	モンスターのフン
	怪鸟の鳞	怪鸟の鳞
采取	飞龙の卵	飞龙の卵
	なぞの骨	
	なぞの骨	
	なぞの头骨	达人のドクロ

区域6		
采集类型	下位	上位
采掘	石ころ	大地の结晶
	圆盘石	マカライト矿石
	铁矿石	黄金石のかけら
	黄金石のかけら	黄金石の块
	阳翔原珠	修罗原珠
		さびた块
		さびた棒状の块
		さびた板状の块
		ユニオン矿石
采取	クモの巢	クモの巢
采取	ツタの叶	ツタの叶
采取	药草	药草
	ネンチャク草	ネンチャク草

区域7		
采集类型	下位	上位
采取	ハチミツ	ハチミツ
	虫の死骸	虫の死骸
采取	特产キノコ	特产キノコ
	ニトロダケ	ニトロダケ
采取	药草	药草
采取	マタタビ	マタタビ
	落阳草	

谷于为 掌机游戏，《掌机迷》，我们都要。

读者资料 男，22岁，北京市海淀区知春路罗庄东里3号楼7单元204，100088

区域8		
采集类型	下位	上位
采取	クモの巣	クモの巣
	虫の死骸	虫の死骸
采取	アオキノコ	アオキノコ
	はじけクルミ	はじけクルミ
采取	药草	药草
采取	ツタの叶	ツタの叶
	落阳草	

区域9		
采集类型	下位	上位
采取	特产キノコ	特产キノコ
	怪鸟の鳞	怪鸟の鳞
捕虫	光虫	光虫
	キラビートル	王族カナブン
	セッチャクロアリ	ロイヤルカブト
	不死虫	ゴッドカブト
	ロイヤルカブト	
采取	ハチミツ	ハチミツ
	虫の死骸	虫の死骸
采取	ネムリ草	ネムリ草
	药草	药草

区域10		
采集类型	下位	上位
采取	特产キノコ	特产キノコ
	アオキノコ	严选キノコ
		アオキノコ
采取	怪力の种	
	ネムリ草	怪力の种
	ネムリ草	
采取	落阳草	落阳草
	げどく草	げどく草
采取	ペイントの实	ペイントの实

区域11		
采集类型	下位	上位
采取	钓りミミズ	钓りミミズ
		石ころ
采取	钓りミミズ	钓りミミズ
	钓りカエル	
采取	石ころ	石ころ
	砥石	砥石
采掘	铁矿石	铁矿石
	大地の结晶	大地の结晶
	マカライト矿石	ドラグライト矿石
	水光原珠	黄金石のかけら
	圆盘石	黄金石の块
	黄金のかけら	修罗原珠
		琉璃原珠
		カブレライト矿石
		圆盘石
钓鱼	キレアジ	キレアジ
	サシミウオ	サシミウオ

区域11		
采集类型	下位	上位
钓鱼	眠鱼	眠鱼
	ハレツアロワナ	ハレツアロワナ
		古代鱼

区域12		
采集类型	下位	上位
采取	クモの巣	クモの巣
	虫の死骸	
捕虫	にが虫	にが虫
	ロイヤルカブト	雷光虫
	光虫	キラビートル
	キラビートル	マレコガネ
	雷光虫	ゴットカブト
采取	なぞの头骨	なぞの骨
	なぞの骨	大タル
	大タル	ネコ毛の红玉
	达人のドクロ	
采取	小タル	小タル
	タルの盖	タルの盖
	落し物の伞	落し物の伞

火山

区域1		
采集类型	下位	上位
采取	カクサンの实	カクサンの实
	怪力の种	怪力の种
	カラの实	カラの实
采取	火药草	火药草
	热带イチゴ	热带イチゴ
	カクサンの实	カクサンの实
	虫の死骸	虫の死骸
采取	トウガラシ	トウガラシ
	怪力の种	怪力の种
	虫の死骸	虫の死骸
采掘	圆盘石	圆盘石
	铁矿石	琉璃原殊
	マカライト矿石	ドラグライト矿石
	ドラグライト矿石	カブレライト矿石
	修罗原珠	红莲石
	大地の结晶	

区域2		
采集类型	下位	上位
采取	热带イチゴ	热带イチゴ
	火药草	火药草
	トウガラシ	トウガラシ
采掘	修罗原珠	圆盘石
	大地の结晶	铁矿石
	圆盘石	琉璃原珠
	ドラグライト矿石	红莲石
	铁矿石	
	マカライト矿石	
采掘	修罗原珠	圆盘石
	大地の结晶	ドラグライト矿石
	圆盘石	カブレライト矿石
	ドラグライト矿石	
	铁矿石	
	マカライト矿石	

陈曦鹤 希望掌机迷越来越多，这样就可以找周围的人联机了！

读者资料 男，17岁，安徽淮南田家庵青年路龙腾小区7-2-3，232007

区域2

采集类型	下位	上位
捕虫	虫の死骸	光虫
	虫の死骸	キラビートル
	虹色コガネ	光虫
	キラビートル	ドスヘラクレス
	ドスヘラクレス	虹色コガネ
	セッチャクロアリ	マレコガネ
	ロイヤルカブト	ロイヤルカブト
		ゴッドカブト

区域3

采集类型	下位	上位
采取	钓りミミズ	钓りミミズ
	石ころ(无制限)	石ころ(无制限)
采取	怪力の种	怪力の种
	トウガラシ	トウガラシ
	虫の死骸	虫の死骸
采掘	圆盘石	修罗原珠
	铁矿石	燃石炭
	阳翔原珠	红莲石
	燃石炭	
	マカライト矿石	
采取	ハリの实	ハリの实
	ネンチャク草	ネンチャク草
	怪力の种	怪力の种
	トウガラシ	トウガラシ
	虫の死骸	虫の死骸

区域4

采集类型	下位	上位
采掘	铁矿石	大地の结晶
	燃石炭	カブレライト矿石
	ドラグライト矿石	修罗原珠
	大地の结晶	燃石炭
采掘	铁矿石	大地の结晶
	燃石炭	カブレライト矿石
	水光原珠	修罗原珠
	大地の结晶	燃石炭
	ドラグライト矿石	
采取	砥石	砥石
采取	カラの实	カラの实
	忍耐の种	忍耐の种

区域5

采集类型	下位	上位
采掘	铁矿石	大地の结晶
	燃石炭	カブレライト矿石
	大地の结晶	修罗原珠
	マカライト矿石	燃石炭
	ドラグライト矿石	
	水光原珠	
采掘	铁矿石	ドラグライト矿石
	マカライト矿石	红莲石
	ドラグライト矿石	マカライト矿石
	阳翔原珠	燃石炭
	燃石炭	
采取	火药草	火药草
	热带いちご	热带いちご
	虫の死骸	虫の死骸
采取	ハリの实	ハリの实
	カラの实	カラの实

区域6

采集类型	下位	上位
采取	龙杀しの实	龙杀しの实
	マンドラゴラ	マンドラゴラ

区域6

采集类型	下位	上位
采取	火药岩	火药岩
	石ころ	石ころ
	大地の结晶	大地の结晶
采掘	虹色矿石	大地の结晶
	红莲石	ドラグライト矿石
	圆盘石	红莲石
	大地の结晶	狱炎石
	マカライト矿石	太古の小さな块
	ドラグライト矿石	太古の块
	さびた板状の块	太古の大きな块
	さびた块	
	さびた小さな块	
	さびた大きな块	
	さびた棒状の块	
	铁矿石	
采掘	铁矿石	铁矿石
	燃石炭	マカライト矿石
	マカライト矿石	红莲石
	ドラグライト矿石	燃石炭
	阳翔原珠	

区域7

采集类型	下位	上位
采取	カクサンの实	カクサンの实
采取	砥石	砥石
	石ころ	石ころ
采取	火药草	火药草
	热带イチゴ	热带イチゴ
采取	ハリの实	ハリの实
	カラの实	カラの实

区域8

采集类型	下位	上位
采掘	铁矿石	铁矿石
	燃石炭	燃石炭
	圆盘石	圆盘石
	阳翔原珠	阳翔原珠
	マカライト矿石	マカライト矿石
		ドラグライト矿石
采掘	铁矿石	铁矿石
	マカライト矿石	マカライト矿石
	阳翔原珠	修罗原珠
	燃石炭	燃石炭
	ドラグライト矿石	ドラグライト矿石
采掘	虹色矿石	大地の结晶
	石ころ	虹色矿石
	大地の结晶	カブレライト矿石
	マカライト矿石	
	太古の板状の块	
	红莲石	太古の小さな块
	さびた小さな块	太古の大きな块
	さびた大きな块	太古の棒状の块
	さびた板状の块	狱炎石
	さびた棒状の块	
	さびた块	
采取	龙杀しの实	龙杀しの实
	マンドラゴラ	マンドラゴラ

隐し区域

采集类型	下位	上位
采掘	——	狱炎石
		红莲石
		カブレライト矿石
		大地の结晶
		太古の小さな块

李川 天下玩友是一家！

读者资料 男，22岁，杭州市下城区新华路244号603室，310003

隐し区域		
采集类型	下位	上位
采掘	——	铁矿石
		圆盘石
		红莲石
		カブレライト矿石
		琉璃原珠
采掘	——	狱炎石
		大地の结晶
		ユニオン矿石
		ドラグライト矿石
采取	——	マンドラゴラ
		龙杀しの实

古塔

营地		
采集类型	下位	上位
钓鱼	ハリマグロ	ハリマグロ
	はじけイワシ	はじけイワシ
	カクサンデメキン	カクサンデメキン

区域1		
采集类型	下位	上位
采取	落阳草	怪力の种
	怪力の种	カクサンの实
	カクサンの实	
采取	怪力の种	怪力の种
	カクサンの实	カクサンの实
采掘	圆盘石	修罗原珠
	大地の结晶	琉璃原珠
	ドラグライト矿石	太古の块
	さびた块	太古の棒状の块
	さびた小さな块	太古の小さな块
	さびた大きな块	太古の大きな块
	さびた棒状の块	マカライト矿石
	修罗原珠	カブレライト矿石
采掘	大地の结晶	カブレライト矿石
	マカライト矿石	修罗原珠
	ドラグライト矿石	琉璃原珠
	虹色矿石	大地の结晶
	さびた小さな块	太古の块
	さびた板状の块	太古の小さな块
	さびた棒状の块	太古の板状の块
	さびた块	太古の大きな块
	さびた大きな块	
	阳翔原珠	

区域2		
采集类型	下位	上位
采取	怪力の种	怪力の种
	カクサンの实	カクサンの实
采取	药草	药草
	ハリの实	ハリの实
	虫の死骸	虫の死骸
采取	石ころ	石ころ
	砥石	砥石
	大地の结晶	大地の结晶
采取	はじけクルミ	はじけクルミ

区域3		
采集类型	下位	上位
采取	药草	药草
	虫の死骸	虫の死骸
	ハチミツ	ハチミツ
捕虫	にが虫	にが虫
	雷光虫	雷光虫
捕虫	不死虫	不死虫
	ドスヘラクレス	ドスヘラクレス
捕虫	にが虫	にが虫
	セッチャクロアリ	セッチャクロアリ
	虹色コガネ	虹色コガネ
	キラビートル	キラビートル
	光虫	光虫、マレコガネ
采取	药草	药草
	ハリの实	ハリの实
钓鱼	大食いマグロ	大食いマグロ
	黄金鱼	ドス大食いマグロ
		黄金鱼、白金鱼
		古代鱼

区域4		
采集类型	下位	上位
采取	药草	药草
	虫の死骸	虫の死骸
捕虫	にが虫	にが虫
	雷光虫	雷光虫
	不死虫	不死虫
	ロイヤルカブト	ゴッドカブト
	ドスヘラクレス	ドスヘラクレス
采掘	砥石	砥石
	大地の结晶	大地の结晶
	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
	修罗原珠	琉璃原珠
采取	カクサンの实	カクサンの实
	落阳草	落阳草

区域5		
采集类型	下位	上位
采取	カクサンの实	怪力の种
	カクサンの实	怪力の种
采取	カクサンの实	カクサンの实
采取	虫の死骸	虫の死骸
	ハリの实	ハリの实
采掘	铁矿石	铁矿石
	圆盘石	圆盘石
	マカライト矿石	マカライト矿石
	ドラグライト矿石	ユニオン矿石
	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞

区域7		
采集类型	下位	上位
采取	虫の死骸	虫の死骸
	ハリの实	ハリの实
	药草	药草
采取	カクサンの实	カクサンの实
采取	龙杀しの实	龙杀しの实
	マンドラゴラ	マンドラゴラ
采取	カクサンの实	カクサンの实
	落阳草	落阳草
	怪力の种	怪力の种

区域9		
采集类型	下位	上位
采取	虫の死骸	虫の死骸
	ハチミツ	ハチミツ
	药草	药草
采取	カクサンの实	カクサンの实
	怪力の种	怪力の种
	はじけクルミ	はじけクルミ
采取	水光原珠	水光原珠



"咒言"说明和获得方法

当游戏进行到14章时，就可以进行在魔女の里中进行道具的合成。而合成道具所必要的素材就是在游戏中被称为"咒言"的道具。"咒言"的获得方法有多种，最基本的就是在野外的非剧情战斗中获得。只要有足够的时间，可以在特定的地点刷出同一种属性的不同等级的"咒言"（具体请参照后面的咒言道具列表）。除此以外，与同伴在战后进行对话、在WIFI上与其他玩家进行战斗也同样可以获得"咒言"。

当获得一个新的"咒言"时，想要了解到它的各方面特性就必须到魔女の里中找アリス和テレス两位LOLI进行鉴定。其中，"梅"的费用是500R,只可以鉴定出"咒言"的"意味"；"竹"的费用是1000R,可以鉴定出"意味"和"属性"；最高费用的"松"，要花掉2000R，这样就可以一次鉴定出该"咒言"的全部特性,即"意味""属性"和"效果"。

咒言道具列表

道具名称	意味	属性	等级	效果	获得地点
シン	无垢	—	无	HP+10	木々に埋もれた道
ムスト	恋	—	无	HP+20	木々に埋もれた道
フォム	反发	—	无	HP+30	木々に埋もれた道
クリエ	雪	—	无	HP+40	木々に埋もれた道
ノトス	百年	—	无	HP+50	木々に埋もれた道
バル	永远	—	无	HP+60	木々に埋もれた道
エリユト	赤	火	1	アタック+5	ノースリング川
メサ	灭	火	2	アタック+10	ノースリング川
エスタ	热血	火	3	アタック+15	ノースリング川
プルクス	炎	火	4	アタック+20	ノースリング川
ロガ	战士	火	5	アタック+25	ノースリング川
ウイース	地狱	火	6	アタック+30	ノースリング川

道具名称	意味	属性	等级	效果	获得地点
エイデ	青	水	1	ガード+5	ビート海峡
ファル	流	水	2	ガード+10	ビート海峡
ヴエルノ	浪漫	水	3	ガード+15	ビート海峡
フォリス	水	水	4	ガード+20	ビート海峡
ロウム	导师	水	5	ガード+25	ビート海峡
ルーマ	海原	水	6	ガード+30	ビート海峡
クローロ	绿	木	1	テクニック+5	サンクト山脉
ルウ	怒	木	2	テクニック+10	サンクト山脉
ランタ	铁壁	木	3	テクニック+15	サンクト山脉
オーレ	木	木	4	テクニック+20	サンクト山脉
ファーヴ	野兽	木	5	テクニック+25	サンクト山脉
テイエ	大地	木	6	テクニック+30	サンクト山脉
ヒユローマ	蓝	风	1	スピード+5	パルナス街道
ウイスア	呗	风	2	スピード+10	パルナス街道
ポーロ	突破	风	3	スピード+15	パルナス街道
スネモス	风	风	4	スピード+20	パルナス街道
テーノ	飞鸟	风	5	スピード+25	パルナス街道
フエア	苍天	风	6	スピード+30	パルナス街道
フラウ	黄	光	1	レジスト+5	カースグリッド雪原
ナータ	魂	光	2	レジスト+10	カースグリッド雪原
アルケ	希望	光	3	レジスト+15	カースグリッド雪原
ポース	光	光	4	レジスト+20	カースグリッド雪原
ラクト	女神	光	5	レジスト+25	カースグリッド雪原
リオス	太阳	光	6	レジスト+30	カースグリッド雪原
メラン	黑	暗	1	マジック+5	カースグリッド雪原
ノクス	杀	暗	2	マジック+10	カースグリッド雪原
テロス	静寂	暗	3	マジック+15	カースグリッド雪原
ウエスペ	暗	暗	4	マジック+20	カースグリッド雪原
シユコン	诗人	暗	5	マジック+25	カースグリッド雪原
セレーノ	满月	暗	6	マジック+30	カースグリッド雪原
イニーク	紫	雷	1	MP+10	失われた砂漠
ビオ	哀	雷	2	MP+20	失われた砂漠
シムル	孤独	雷	3	MP+30	失われた砂漠
ニトル	雷	雷	4	MP+40	失われた砂漠
ブラート	贤者	雷	5	MP+50	失われた砂漠
メギラ	天国	雷	6	MP+60	失われた砂漠
シノ	白	龙	1	FP+10	失われた砂漠
デイア	爱	龙	2	FP+20	失われた砂漠
ノギラ	根性	龙	3	FP+30	失われた砂漠
リム	龙	龙	4	FP+40	失われた砂漠
ソルベ	防人	龙	5	FP+50	失われた砂漠
エスト	世界	龙	6	FP+60	失われた砂漠

※在进行新游戏时会有六个选项，无论选择哪一个都会获得一个对应属性的1级咒言4个、2级咒言2个、3个咒言1个。具体请参见右面的对照表。

でんせつ——火	ひみつ——风
はかない——水	あこがれ——光
きぼう——木	しあわせ——暗

宋浩	同志们努力！多看PG，多玩掌机，多寄回函，祝大家新年快乐！
读者资料	男，16岁，北京市海淀区花园东路16号5门301号房，100083

关于道具的合成



游戏中可以直接购买的道具虽然数量众多，但是如果想要挑战二周目遗迹的话。除了必须拥有足够高的等级，好的合成装备也是必不可少的。合成装备需要上文中所提到的素材“咒言”以及一个相应的装备即可。但是如何组合它们又是一项难题，必须要在アリス和テレス两位LOLI那里获得提示，这样才能够使道具合成成功，如果只是随意的组合只能使合成失败。不过本作中即使合成道具失败也不会使素材消失，这是一个比较贴心的设定。

两位LOLI各可以合成的道具并不相同，具体请参考下面的列表。去积攒足够的“咒言”来合成自己想要的装备吧。另外，合成需要的店货道具的购买地点请参考上期中的各城市商店列表。

合成道具列表（アリス篇）

新道具名称	效果	合成用咒言	合成用道具
ウィンディソード	アタック+80、スピード+25、风属性	哀、呗	メタルエッジ
提示：哀しい呗を紡ぐ剑があるらしいよ?			
古木の剑	アタック+130、マジック+25、木属性、睡眠效果	百年、木	ブロードソード
提示：百年育つた木から作られた剑があるらしいよ?			
ウィンドブレイク	アタック+125、テクニック+25、木属性	飞鸟、杀	ミノッピの弓
提示：鸟を杀すための弓があるらしいよ?			
シュトゥルムボウ	アタック+135、スピード+25、风属性	苍天、魂	ルーンの弓
提示：苍天の魂を宿した弓って知つてる?			
トワイライト	アタック+65、マジック+90、暗属性	静寂、孤独	トライセプター
提示：その杖は静寂と孤独を知る……なんてね			
ケーリュケイオン	アタック+130、マジック+110	女神、呗	アッシュロッド
提示：女神の呗から生まれたロッドがあるみたい			
ヘルヴァルキリー	アタック+130、マジック+180	地狱、女神	ファントムホーン
提示：地狱に住む女神が持つてる枪があるらしいよ?			
バーニングブレス	アタック+15、即死	热血、浪漫	デュランダル
提示：大剑には热血と浪漫が诘まつてるらしいよ			
云ばらい	アタック+130、风属性	突破、苍天	千鹤
提示：风の力を持つたクナイがあるらしいよ?			
ニュームーン	アタック+145、暗属性	反发、诗人	イーグルアイ
提示：何にでも反发するひねくれ诗人が爱用してたクロスボウがあるらしいよ?			
ブリューナク	アタック+170、マジック+80、雷属性	哀、战士	ハルバード
提示：哀しみにくれた战士が使つた枪があるらしいよ?			
雪月花	アタック+140、スピード、テクニック、マジック+25	风、流	雪影
提示：风が流れるみたいに轻やかな刀があるらしいよ?			
村雨丸	アタック+160、水属性	满月、杀	十六夜
提示：月でも杀してしまう刀があるらしいよ?			
スノードロップ	アタック+100、マジック+200、水属性	雪、水	ヤドリギのはつぱ
提示：雪解けの水が流れる顷笑く花があるらしいよ?			
アイオロス	アタック+120、マジック+115、风属性	天国、光	黄金のランプ
提示：天国の光が诘まつたランプがあるらしいよ?			
ネクロノミコン	アタック+160、マジック+120、暗属性	暗、导师	ワイズブック
提示：暗の导师が作つた本があるらしいよ?			
タイガーリスト	アタック+150、マジック+65、木属性	大地、野兽	ブレイクリスト
提示：大地の兽の力を宿したグローブがあるらしいよ?			
グリモワール	アタック+60、マジック+235、光属性	百年、孤独	ルーンブック
提示：百年もの孤独が描かれた本があるらしいよ?			
アクアソウル	ガード+130、水属性	水、魂	ルミナスメイル
提示：水の魂をこめた铠があるらしいよ?			
ウィンドミュール	ガード+130、风属性	雪、风	ルミナスメイル
提示：雪と风から身を守るための铠があるらしいよ?			
アークメイル	ガード+130、雷属性	根性、贤者	ルミナスメイル
提示：努力家の贤者の知恵が宿つた铠があるんだつて			

顾平	春眠不知起，处处见掌机。
读者资料	男，18岁，江苏省南通市小海中学高二（5）班，226015

新道具名称	效果	合成用咒言	合成用道具
ダークレックス	ガード+130、暗属性	孤独、静寂	ルミナスメイル
提示：孤独と静寂を司る铠があるらしいよ?			
バルバディア	ガード+150	百年、铁壁	ヘビープレート
提示：百年かけて锻え上げた铁壁の铠があるんだつて			
シンフォスター	ガード+120、MP+250	天国、地狱	キチンアーマー
提示：天国と地狱を支配する、すごい人が着ける铠なの			
海人衣	ガード+110、水属性	海原、希望	あおしょうぞく
提示：海原に希望をよせる人达が着る衣があるらしいよ?			
青丹衣	ガード+110、风属性	蓝、苍天	くろしょうぞく
提示：蓝色の空のような衣があるらしいよ?			
ミスティアシルク	ガード+100、风属性	恋、女神	ぱじゃま
提示：恋の女神が着けていた服があるらしいよ?			
防弹服	ガード+100、雷属性	铁壁、防人	さぎょうぎ
提示：铁壁の防人が身に着けていた服があるんだつて			
アンダーシャイン	ガード+100、暗属性	暗、太阳	金系の衣
提示：暗の太阳の静けさを宿した服があるらしいよ?			
清廉の羽衣	ガード+90、水属性	水、青	マギサコート
提示：水の力をまとつた苍いコートがあるらしいよ?			
浮云の羽衣	ガード+90、风属性	风、蓝	マギサコート
提示：风の力をまとつた蓝色のコートがあるらしいよ?			
紫电の羽衣	ガード+90、雷属性	雷、紫	マギサコート
提示：雷の力をまとつた紫色のコートがあるらしいよ?			
星影の羽衣	ガード+90、暗属性	暗、黑	マギサコート
提示：暗の力をまとつた　いコートがあるらしいよ?			
アクアリング	水属性伤害减少1/4	水、导师	ルーンリング
提示：水の导师を象つた指轮があるらしいよ?			
ウインドリング	风属性伤害减少1/4	风、飞鸟	ルーンリング
提示：风に舞う鸟を象つた指轮があるらしいよ?			
ダークリング	暗属性伤害减少1/4	暗、诗人	ルーンリング
提示：暗の诗人を象つた指轮があるらしいよ?			
アクアソウル	炎属性伤害无效	热血、地狱	フレイムリング
提示：大海原の浪漫を梦见る力を宿した指轮があるらしいよ?			
ウインドソウル	风属性伤害无效	苍天、突破	ウインドリング
提示：苍天を突破する精灵の力が宿る指轮があるらしいよ?			
サンダーソウル	雷属性伤害无效	天国、孤独	サンダーリング
提示：天国から下る一筋の孤独な闪きを宿した指轮があるらしいよ?			
ダークソウル	暗属性伤害无效	满月、静寂	ダークリング
提示：静かな满月の夜じゃないと造れない指轮があるらしいよ?			
ドライブブースト	FP+50	百年、战士	ルーンブレス
提示：百年战い续けた战士は、すごい腕轮をつけていたらしいよ?			
オーバーチャージ	アタック+100、ガード−100	紫、导师	サンダル
提示：紫色の魔导师が履いていたサンダルには不思议な力があつたらしいよ?			
ツインソニック	スピード+100、テクニック−100	风、突破	サンダル
提示：风を突破して贯く、音速のサンダルがあるらしいよ?			
エフェメラート	マジック+100、レジスト−100	黑、贤者	ほしのネックレス
提示：黑い贤者はあるペンダントに知恵を残したらしいよ?			
スレイプニール	ムーブ+1	孤独、野兽	サンダル
提示：谁も追いつけなくて、孤独になつてしまつた兽がいるらしいよ?			
ダンベル	HP+125	恋、爱	ルーンブレス
提示：恋爱が人を变え、ダンベルが筋肉を养う、だつて。ナニコレ?			
月光のネックレス	异常状态完全免疫	永远、满月	ほしのネックレス
提示：ずつと月が辉いてるようなネックレスがあるらしいよ?			
デファンダム	MP消耗减少	暗、贤者	メンタルキャスト
提示：暗の贤者が着けていたネックレスがあるらしいよ?			

朱林	我只走我的掌机路。
读者资料	男，17岁，江苏省高邮市送桥镇迎驾西路16号，225651

合成道具列表（テレス篇）

新道具名称	效果	合成用咒言	合成用道具
ディフェンダー	アタック+110、ガード+25	铁壁、突破	グラディウス
提示：どんな铁壁も突破する剑があるんだつて			
ガラドボルグ	アタック+115、レジスト+25、MP+50、雷属性	雷、怒	スティレット
提示：雷の力をもつた剑があるみたい			
ヨルムンガンドル	アタック+170、HP、MP、ガード、テクニック、レジスト+20	灭、龙	ラピスクルセイド
提示：灭びた龙の力を持つ剑があるみたい			
ドラグーンアイ	アタック+170、龙属性	防人、龙	レディホーク
提示：防人になつた龙が使つていた弓があるみたい			
太阳のほうき	アタック+140、マジック+150、MP+50、光属性	希望、太阳	ルーンロッド
提示：希望の惠み、太阳の光が宿るロッドがあるんだつて			
ワイズヘブン	アタック+100、マジック+210	天国、贤者	フレイムホーン
提示：天に住む贤者が作つた杖があるんだつて			
ハートブレイカー	アタック+120、MP+100	恋、战士	ストライダー
提示：恋に目觉めた战士が使つた大剑があるみたい			
止水	アタック+120、水属性	雪、黑	水鸟
提示：雪の力をもつた　いクナイがあるらしいよ?			
チェインシード	アタック+120、テクニック+25、木属性	浪漫、永远	ファルコンアイ
提示：浪漫は永远なり！つて格言は有名な弓士の言叶なんだつて			
ヴァールハイト	アタック+150、マジック+100	怒、根性	セイントスピア
提示：怒りを根性に变えて战う、枪骑士がいたんだつて			
ヴァジュラ	アタック+145、雷属性	海原、世界	ファルシオン
提示：海原を越えて世界を旅する人がお守りにしている剑があるんだつて			
バーンバーンバン	アタック+120、水属性	热血、野兽	クロスソード
提示：热い血をたぎらせた野兽の力が宿つた剑があるんだつて			
エヴァーグリーン	アタック+100、マジック+190、木属性	绿、永远	ルーングローブ
提示：绿が永远に光がる大地……そんな愿いが宿つたグローブがあるんだつて			
イフリータ	アタック+75、マジック+200、炎属性	地狱、炎	シルバーランプ
提示：地狱の炎で锻えられたランプがあるみたい			
プロミネンスギア	マジック+160、炎属性	世界、灭	デモンサイズ
提示：世界を灭ぼす力を持つた镰があるみたい			
フェニックス	アタック+120、マジック+100、MP+100、炎属性	飞鸟、炎	グリムリーパー
提示：传说の不死鸟、炎の鸟の力を秘めた镰があるんだつて			
イグニスアーマー	ガード+130、炎属性	炎、防人	ルミナスメイル
提示：炎の守り手が着けていた铠があるみたい			
ウッドブレイク	ガード+130、木属性	木、灭	ルミナスメイル
提示：木を枯らして灭ぼしちゃう、怖い铠があるらしいよ?			
コロナガード	ガード+130、光属性	太阳、防人	ルミナスメイル
提示：太阳を守る人が使つていた铠があるみたい			
リフレクター	アタック+130、レジスト+50	流、反发	レザーアーマー
提示：流れ弹とかも跳ね返しちゃう、すごい铠があるんだって！			
クリアメイル	ガード+100、HP+150	热血、根性	アンドレアーマー
提示：时代は热血！そして根性！……これ、铠の话みたい?			
リムアームド	ガード+140、レジスト、スピード、テクニック+20	白、龙	ルーンメイル
提示：白龙の力を宿した铠があるみたい			
赤狩衣	ガード+110、炎属性	赤、野兽	けいこぎ
提示：赤い兽から作られた衣があるみたい			
红叶衣	ガード+110、木属性	诗人、呗	しろしょうぞく
提示：诗人が呗うときに着ている衣があるみたい			
浴衣	ガード+100、炎属性	白、无垢	わふく
提示：白くて无垢の心を持つ女の子のための着物なの			
新绿の衣	ガード+100、木属性	绿、大地	さむえ
提示：绿の大地に住む人が着ている衣があるみたい			

新道具名称	效果	合成用咒言	合成用道具
オーバームーン	ガード+100、光属性	黄、满月	金系の衣
提示：黄色い满月の辉きを宿した服があるみたい			
リムウエルド	ガード+120、龙属性	永远、爱	ルーンの服
提示：永远の爱を誓うときに着るための服があるんだつて			
红莲の羽衣	ガード+90、炎属性	炎、赤	マギサコート
提示：炎の力をまとつた赤いコートがあるみたい			
霸绿の羽衣	ガード+90、木属性	木、绿	マギサコート
提示：木の力をまとつた绿のコートがあるみたい			
晓光の羽衣	ガード+90、光属性	光、黄	マギサコート
提示：光の力をまとつた黄色のコートがあるみたい			
イノセントローブ	ガード+90	无垢、世界	マギサローブ
提示：无垢なる世界で身にまとうのにふさわしいローブがあるみたい			
フレイムリング	炎属性伤害减少1/4	战士、炎	ルーンリング
提示：炎の战士を象つた指轮があるみたい			
ウッドリング	风属性伤害减少1/4	风、飞鸟	ルーンリング
提示：兽を象つた木の指轮があるみたい			
サンダーリング	雷属性伤害减少1/4	雷、贤者	ルーンリング
提示：雷の贤者を象つた指轮があるみたい			
シャインリング	光属性伤害减少1/4	光、女神	ルーンリング
提示：光の女神を象つた指轮があるみたい			
フレイムソウル	炎属性伤害无效	热血、地狱	フレイムリング
提示：热い血の池地狱の力を宿した指轮があるみたい			
ウッドソウル	风属性伤害无效	苍天、突破	ウインドリング
提示：大地の铁壁の守りを宿した指轮があるみたい			
シャインソウル	光属性伤害无效	希望、魂	シャインリング
提示：希望で满たされた魂が宿る指轮があるみたい			
ライフプロテクト	HP+50、ガード+20	流、水	ルーンリング
提示：流れる水は、命を守る力があるんだつて			
アクセルドライブ	FP提升量增倍	龙、根性	ルーンブレス
提示：龙の根性を秘めた腕轮があるみたい			
トリッククラフト	除ムーブ和ジャンプ外的属性值都+50、FP槽不再增长	百年、杀	ルーンリング
提示：百年かけて杀しちゃう、怖い腕轮があるみたい			
クロスガード	アタック-100、ガード+100	大地、怒	サンダル
提示：大地の怒りを镇める力があるサンダルがあるみたい			
エクステンション	スピード-100、テクニック+100	青、导师	サンダル
提示：青い魔导师が履いていたサンダルには不思议な力があつたみたい			
スタビライズ	マジック-100、レジスト+100	防人、根性	ほしのネックレス
提示：防人に根性を与えた言叶が刻まれたペンダントがあるんだつて			
ライフハッカー	HP-100、MP+100	哀、恋	ほしのネックレス
提示：哀怜の情は恋を育むんだつて			
阳光のネックレス	免疫敌方所有属性值降低技能	永远、太阳	ほしのネックレス
提示：ずつと太阳が辉いてるようなネックレスがあるみたい			
クロスカウンター	HP+75、MP+75	世界、反发	ルーンブレス
提示：この世界の全てを跳ね返す力が宿る腕轮があるんだつて			

关于战后的对话

一周目时每位角色的战后对话机会只有10次，如果不能够全部选择正确的话，该角色的头像旁边就会出现一个蓝色的心。这并不是表示此时该角色的好感度已经最高，而是说明好感度已经无法提升。只有10次对话选项全部正确时，才会出现最高好感度——“一箭穿心”。

想要补救好感度只有等到二周目时，进入二周目后角色的好感度是可以继承的。原来变成“蓝心”的角色也可以继续增加好感度，直到答对对话的次数到达10次就可以变成“一箭穿心”的好感度。下面列出所有角色的正确对话选项，供大家参考！

テオ	
1	おう！俺たちが最强だぜ！
2	まだ、惯れないな……
3	16岁さ。
4	きっとテオに似ている人さ！
5	买ってやろうか?
6	そうだな。归りたいな。
7	卵料理が食いたいぜ！
8	お互いを大事に想うこと。
9	身长が伸びた?
10	强くなつたな！

セシル（变身成星影魔女后）	
1	セシルはセシルだろ！
2	オレたちを信じろ！
3	もちろんさ！
4	实はみとれてたんだ……
5	そんなことないよ！
6	心配事があるなら言えよ。
7	外した方がかわいいよ。
8	思い出は变わらないさ。
9	オレだよね！
10	运命は自分で切り开くんだ！

クレア	
1	クレア样の魔法は强いですね。
2	とても助かつてますよ！
3	优柔不断なところ。
4	すごい力ですね！
5	みんな尊敬してますよ。
6	クレア样こそ大丈夫ですか?
7	きっと元气にやってますよ！
8	ずばり、决断力
9	神秘的な瞳の色だね。
10	オレが助けになりますよ。

ニコラ	
1	思ったよりやるな！
2	セシルとおそろい?
3	魔女は何者?
4	ルーンについて教えてくれ。
5	魔女サマ！
6	ヴァネッサの好きなものは?
7	触れ合いは大事だよな。
8	むしろオレに语らせろ！
9	ヴァネッサの胸の大きさは?
10	自分と违うから神秘なんだ！

サキ	
1	赖りにしてるよ！
2	サキは强いな！
3	サキのことを教えてくれよ。
4	……
5	暗杀……とか?
6	アクセサリー?
7	大切な仲间さ！
8	かわいいな！
9	なんでセシル?
10	よかつたな！

ウィウィ	
1	昼寝でもするかな！
2	风の向くまま～って感じか。
3	キュウキョクの绒毯って?
4	浮云の魔女！
5	もふもふした动物が好きだ！
6	ウィウィこそやるな
7	本当はやる气あるんだろ?
8	オレはいつも自然体さ！
9	浮云の魔女が一番合ってる。
10	一绪に乘りたい

セシル	
1	へっちゃらさ！
2	オレも祈ろうかな
3	セシルの援护があってこそ
4	お祈りの仕方を教えてよ。
5	セシルは最初から强いだろ！
6	オレのこと?
7	尊敬してるだけ?
8	好きな花は?
9	何か气になるのか?
10	女の子は守ってやるよ。

メル	
1	うん、爽快だつたな！
2	お供してやるよ。
3	他の魔女のこと?
4	その气持ちだけで十分！
5	ご老公だつけ?
6	压倒的な力で胜つタイプ。
7	清廉印が目に入らぬか！
8	时代剧のどこがいいんだ?
9	头が高い！ひかえおろ！
10	万全でござる！

ルーシャ	
1	そんなことないよ。
2	魔法の使い方を教えてくれよ。
3	ルーシャがいたからさ！
4	油断なんかしてないさ！
5	气になる。
6	これからは气をつけるよ。
7	お疲れ样！
8	かわいい颜だな。
9	好きな人は？
10	うん、がんばるよ！

ヒース	
1	悪に断罪を！
2	强くなりたい！
3	常に真剑な气持ちで。
4	仲间が一番大事です！
5	战略が甘かつたです！
6	まだまだです。
7	大切な者を守ることです。
8	ガーデンのことですか？
9	特にテオが成长しました！
10	また手合わせしてください！

マヴィ	
1	望むところだ！
2	正义は胜つ！
3	每日素振りは欠かさない！
4	谁が一番强いの？
5	普段はどんな训练してるの？
6	オレが胜つに决まってる！
7	仲间のこと？
8	マヴィにも苦手なものが？
9	みんな良い奴だ。
10	そうだ！ オレたちは胜つ！

レオン	
1	オレたちに敌は无いぜ！
2	残念だつたな。
3	ルーシャが气になるな。
4	大好きだ。
5	怪物にさらわれたお姬样……
6	女の子の声援がないからか？
7	男は默して语らず。
8	そ、そうかも。
9	オヤジさん？
10	ああ！

ポロン	
1	ポロンは意外と强いんだな。
2	オレだつて负けない！
3	サキについて教える。
4	そうでもないよ！
5	半分こしようぜ。
6	きゆつきゆきゆー！
7	完璧な人物！
8	そうなのか？
9	オレにも传承を教えてくれ！
10	ポロンはもう立派な勇者だ！

ヴァネッサ	
1	オレの方が强いね！
2	クレアは确かにニブいな。
3	お酌してやるよ。
4	力だけが全てじゃない。
5	デカイ胸だなぁ。
6	そう、落ち入むなよ。
7	ヴァネッサが最强だよ。
8	オレもゴハンあげてみたい。
9	冗谈じゃないぜ！
10	みんなで力を合わせよう！

カイ	
1	胜利には必ず意味がある！
2	オレは仲间を守る！
3	必ず得るものがある。
4	粋だね。
5	そりゃぁ、たまには。
6	みんなを幸せにすることだ！
7	それが礼仪だ。
8	やっぱヒース样かな。
9	夸り……ってことか？
10	敌は己の中にあり。



↑平野绫正是为游戏女主角ルーシャ配音的当红声优。

储东亮	用心才能把每件事做好，对游戏来说，用心亦更能感受到每个游戏的精髓和魅力所在。
读者资料	男，21岁，北京沙河沙阳路18号北科院04级计应7班，102206



电子游戏的历史既是一部充满传奇色彩的文化发展史，也是一部浸透了残酷本质的商业竞争史。在将近三十年的市场风云中，有一些厂商经受住了市场的风雨，展现出了久经历练的光辉；也有一些厂商被市场的大潮吞没，在优胜劣汰的环境中湮灭于无形；还有一些厂商，它们曾经有着辉煌的历史，却在技术换代的过程中逐渐改变了地位，从搏击潮流的领头人退居二线，变成了默默无闻的业界基盘。

可以说，HUDSON应当归入最后这一类之中。从HUDSON现在低调的形象中，我们已经很难想象到它昔日的风光。不过，当我们在NDS和PSP的新作发售表上看到《炸弹人》等经典作品时，我们还是会不约而同地回忆起这家被尘封于历史之中的著名厂商。

一 与游戏史同辉的名门

电子游戏历史上率先进入市场的日本厂商是哪一家？是后来一跃成为日本游戏核心企业的任天堂？还是在早期游戏硬件领域进行过诸多尝试的BANDAI？如今提起这个问题，大概很多玩家都不清楚答案。事实上，这个“先驱”既不是任天堂，也不是BANDAI，而是这家如今仍然在默默进行着工作的游戏软件开发商——HUDSON。

1973年5月，一家并不起眼的店铺在日本札幌市丰平区开张了。这家店铺的字号叫做“CQ HUDSON”，主要经营无线电爱好者用品，它就是HUDSON公司的雏形。这家店铺的创立者工藤裕司是个标准的火车迷，对一种“C62”型号的旧式蒸汽机车抱有非常浓厚的兴趣。创业之时，工藤将这种兴趣鲜明地体现在了自己的店铺上。据称，工藤选择札幌市丰平区作为店址是因为该地区邮政编码的尾数是“62”。当然，更加有名的是店铺字号中的“HUDSON”这个词——C62型蒸汽机车的车轮配置结构名称。

开张后不久，“CQ HUDSON”开始经营起制作、销售电脑游戏软件的业务。很多人都知道，电子游戏商业化始于1970年，到了“CQ HUDSON”创立的时代，PC游戏和街机已经具备了市场的雏形，但还没有“大行其道”的迹象，家用游戏机领域的商品更是非常原始。在这种时候，工藤裕司提出了一个堪称HUDSON核心经营思想的理念：“实现从0到1的设想，在什么都没有的地方进行创造，走近谁也没有接触过的东西，形成新的事物。”应该说，游戏软件制作在当时还是一个很“前卫”的行当，市场局势并不明朗。当时的工藤裕司决定投身游戏业，这确实体现出了他理念中那种坚决的创新精神。经过了几年的发展，“CQ HUDSON”积累起了自己的制作经验。1979年，在商业合作中，夏普（SHARP）公司劝说“CQ HUDSON”开展原创游戏软件的邮购业务，这项关键性的提议使“CQ HUDSON”的游戏软件获得



←全盛时期的HUDSON每年新年时都要召集员工举行打年糕大会，这是当年游戏业界中很有名的事。

了爆发的人气，“HUDSON”这个词开始出现在众多游戏爱好者的口中，“CQ HUDSON”也从这时开始成长成了日本早期的代表软件商之一。

在“CQ HUDSON”进行着软件经营的几年间，日本的家用游戏产业局势在悄悄发生着变化。1977年，宫本茂进入了任天堂公司，任天堂的车轮开始向着游戏硬件产业迈进。八十年代初，任天堂开始着手开发自己的家用游戏机，并准备开发一种基于BASIC语言的专用计算机语言来为这种游戏机编写游戏软件。任天堂选择了“CQ HUDSON”作为编写这种专用语言的合作伙伴。于是，“FAMILY BASIC”问世了，而搭载着用这种语言编写出的游戏软件的主机，正是1983年7月15日发售的“Family Computer（FC）”。“FAMILY BASIC”的共同开发计划奠定了任天堂和“CQ HUDSON”的合作基础。1984年11月1日，工藤裕司正式设立了游戏软件公司HUDSON，开始依靠有着深厚积淀的游戏制作技术以及对FC开发语言的详细理解为FC提供游戏。就这样，HUDSON成了任天堂FC史上首家第三方游戏厂商。

从开始制作游戏软件到成为早期FC游戏开发商的数年间，是HUDSON最为辉煌的时期。当年游戏迷们的热情远远超出今天的想象，由于那时的游戏零售业还不发达，要求邮购游戏的信件像雪片一样飞到HUDSON。“CQ HUDSON”的店员每天都要轮流加班，彻夜对准备邮寄的软件进行包装，店铺辖区的邮局甚至要用大纸箱子来装邮给HUDSON的汇款单。由于销售利润惊人，当时的HUDSON可谓“财大气粗”，甚至创造了“包下整架民航客机让员工搭乘去夏威夷旅行”的业界神话。应该说，HUDSON这种近乎疯狂的发展是日本那个年代电子娱乐领域新兴企业发家的真实写照。新技术投放市场造成的巨大冲击力体现在经济反常膨胀的时代背景上，形成了电子游戏发展史上的一道奇观。

章节解说1 PC Engine

虽说在游戏软件制造业拥有可观的业绩，但早年的HUDSON并不仅仅满足于游戏软件领域上的发展。“CQ HUDSON”的老本行就是电子产品的经营，也正因此，HUDSON在电子游戏的黎明期进行过很多硬件及系统软件方面的经营尝试。例如，为夏普的MZ系列、X1系列PC开发专用的程序语言；为夏普的X68000开发OS；开发8位游戏机专用的动画播放软件；开发HuC62系列芯片组等等。而其中最著名的，还要数在电子游戏史上有着浓重一笔的PC Engine了。

PC Engine（简称PC–E）是日本NEC电子于1987年10月31日发售的一款家用电视游戏机，它虽然打着NEC的旗号，但实质上是由HUDSON完成开发的。PC–E采用NEC的HE–SYSTEM规格，CPU是6502 CUSTOM，同时搭载了HUDSON的Huc62芯片组。这款主机的CPU虽然是8位的，但拥有近似16位机的处理速度，在图像处理等方面实际已经达到了16位机的水平。在数据记忆方面，PC–E没有采用当时使用比较普遍的DRAM（Dynamic Random Access Memory，动态随机存储器），而是使用了相对昂贵但高速的SRAM（Static Random Access Memory，静态随机存储器）。由于具备这些洗炼的设计，PC–E拥有比起后来的16位游戏主机也毫不逊色的处理速度。PC–E最早使用一种类似IC卡的“HuCARD”当作游戏软件的载体，后来伴随着后续机种“PC Engine CD–ROM System”的问世，PC–E开始使用CD–ROM承载游戏。这是包括家用电脑业界在内，实际商品用CD–ROM作为软件载体的首次尝试。



↑可以直接使用PC–E原装“HuCARD”的PC–E GT。这种设计堪称优秀，但高昂的价格阻挡了消费者的脚步。

PC–E推出时，正是任天堂FC一家独大，其它厂商都在为打进市场而作出尝试的年代。SEGA、BANDAI、TOMY、ATARI等公司都推出了各自的新产品“攻城掠地”，但屡屡以失败告终。在新产品浪潮中唯一打动了玩家们的心的，就是这款PC–E了。由“老资格”HUDSON开发出来的这款PC–E从刚问世起就凭借强大的硬件机能获得了核心玩家群体的青睐，大量移植自街机名作的初期软件也深深打动了很多铁杆游戏迷的心。《R–TYPE》《邪圣剑巫师（Necromancer）》《龙魂（Dragon Spirit）》等作品中的美丽画面使已经习惯了FC画面的玩家们感到了前所未有的震撼，这使得PC–E成了狙击FC宝座的同时代机种中唯一一款拥有市场实绩的商品。

PC–E登场不久，作为经营方的NEC提出了一个“核心构想”，内容是将PC–E作为市场战略的“中核”，通过各种各样的周边机器拓展PC–E的应用面，使PC–E能够达到类似个人电脑的作用。NEC在发售了很多相关周边器材的同时将PC–E形成了系列，其中也包括被称作“掌上PC–E”的

陈思屹	还有三个半月就要高考了，到时候一定入手NDSL！万岁！
读者资料	男，17岁，广西河池市罗城县高中401班，546400

PC-E GT。可是事与愿违，由于主机不停进行换代，价格也不断上涨，PC-E的用户群逐渐流失，传统的优秀软件阵容也没能阻挡住主机的颓势。结果，在次世代主机的不断进化当中，PC-E系列逐渐消亡了。

从游戏发展的历史中可以看出，PC-E的最终落败与机种改良过于频繁，价格定位过高有很大的关系，其中最典型的例子莫过于1991年12月3日发售的PC-E LT。很难想象，“发烧友”以外的玩家能够以99800日元的天价在Game Boy（GB）已经登场的年代里买回一台用来玩老PC-E游戏的掌机。在各方的业界评论中，PC-E是游戏硬件领域中“沉醉于才华而自取灭亡”的典型。这款凝聚了HUDSON设计心血与众多优秀游戏品牌的主机,最终还是被淹没在了游戏业界发展的洪流之中。

二 被市场捉弄的命运

1994年是家用电子游戏史上的重要年份。SEGA的Sega Saturn（SS）和SONY的Play Station（PS）相继发售，掀起了新一代家用电视游戏主机的竞争。也正是在这一年，游戏界中也发生了两件与HUDSON公司有关的重要事件。

第一件事是，在这一年的6月24日，由HUDSON开发的FC游戏《高桥名人冒险岛4》发售，这是FC官方发售表上的最后一款游戏。随着家用游戏机发展到32位的时代，FC这部两个世代之前的主机从此正式退出了历史舞台。同时，这也标志着任天堂和HUDSON一个合作时代的结束。

另一件事是，在同年的12月23日，HUDSON再次和NEC合作，推出了参加32位家用主机大战的自家产品——PC-FX。在当年游戏媒体“1994年新主机三方大战”的说法中，这个SS和PS之外的“第三势力”指的就是PC-FX。PC-FX依然将核心玩家作为最主要的用户群体，使用的CPU是NEC自行开发的RISC CPU V810，芯片组依然由HUDSON提供。然而，HUDSON上马开发的新3D图像芯片遇到了技术难题而迟迟未能完成，NEC只好在主机中搭载了两块PC-E时代的旧图像芯片,又追加了一块同样由HUDSON开发的MPEG（Moving Picture Experts Group，运动图像专家组视频编码标准）译码器。这样的芯片组构成使PC-FX重视动画播放机能，但几乎不具备任何3D图像处理能力，形成了极不平衡的配置。这样的机能和同期的其它机种，特别是搭载了每秒36万多边形演算能力芯片的PS比起来堪称天壤之别，在那个视频技术由2D进化为3D，技术革新占据主流的时代里，谁胜谁负一目了然。由于机能战略上的致命失误，PC-FX的销量停滞在了40万台左右，一年之后，HUDSON的新图像芯片终于开发完成，NEC立刻推出了扩充设备PC-FXGA，为PC-FX追加了相称的图像处理机能。可以说，PC-FXGA还原了PC-FX的“本来面貌”，但为时已晚，这时的市场已经没有让PC-FX进行反攻的余地。在缺少优秀软件支持的情况下，PC-FX迅速被市场淘汰。由于这一次挫折，NEC清理了公司的游戏事业部门，彻底退出了电子游戏的舞台。从历史的目光来看，PC-FX的失败是一次技术竞争的失败，而责任基本应该算在为主机提供技术支持的HUDSON身上。



↑和市场走向背道而驰的PC-FX。它的失败使HUDSON和NEC同时丧失了在游戏硬件业发展的信心。

对于HUDSON公司来说，1994年前后是一个重要的转折期。一方面，伴随着家用主机的更新换代，“软件决定论”被越来越多的人所认同，第三方游戏厂商的地位得到了加强，作为游戏软件开发商，HUDSON走向了更广阔的合作空间；另一方面，电子游戏市场逐渐走向成熟，远离了HUDSON创业之初那种“随便做点东西都可以盈利”的局面，HUDSON作为一家参与硬件竞争的厂商的立场发生了动摇。PC-FX算是HUDSON对游戏硬件“最后的执着”，但追求“核心玩家”的理想最终还是抵挡不住大众化的趋势。

章节解说2 HUDSON的名作们

我们在上面提到了HUDSON从创立、合作到参与硬件竞争的过程，似乎有点冷落了它的游戏作品。实际上，HUDSON是一家拥有大量游戏名作的公司，特别是从旧世代机种上发展而来的系列作品，闪烁着一种独特的魅力。

由于HUDSON是最早进入家用电子游戏市场的软件商之一，又选择了FC这个强大的合作平台，因此，HUDSON的很多早期作品都为广大玩家所熟知。例如《挖金子（Lode Runner）》，这款简单明快而又深奥的解谜动作游戏当年可谓家喻户晓，即使在国内也不例外。这款游戏最早是

Broderbund公司为家用电脑开发的，HUDSON把它移植到了FC上。由于FC的绝顶人气，移植版的《挖金子》大受好评，名声甚至超过了原作，成了为HUDSON扬名的重要作品之一。当然，HUDSON的原创名作也非常多,例如《迷宫组曲》《忍者服部君》《高桥名人冒险岛》等等，都是从那个时代过来的老玩家们耳熟能详的游戏品牌。

在这些名作中间，尤其不能不提的一款作品就是《炸弹人（Bomberman）》了。这款操作着Q版角色“炸弹人”在布满障碍物的地图上放置可以产生十字火焰的炸弹，利用时间差打倒敌人的ACT游戏，从8位机时代直到现在都有着不动的人气，堪称休闲ACT中的长寿作品，是HUDSON最主要的招牌系列之一。这款作品最早也是为电脑开发的游戏，名字叫做《爆弹男》。可是，在进行向FC的移植时，日本东京发生了一起火箭弹恐吓事件，为了避嫌,HUDSON把游戏的标题改成了“Bomberman”。这款游戏的设定与《挖金子》还有些关联，熟悉FC游戏的人大概可以发现，“炸弹人”实际上就是《挖金子》里面的敌方角色。据厂商透露，《炸弹人》在剧情上算是《挖金子》的前传。由于具有独特而有趣的动作系统和强大的对抗性,FC版《炸弹人》推出后大受欢迎,HUDSON顺理成章地对它进行了系列化。《炸弹人》曾经登陆过历代的主流机种，适合进行联机对战的掌机更不例外，从GB年代开始就屡有作品问世。

HUDSON的另一个知名系列是《天外魔境》。这个系列的第一部作品《天外魔境 自来也》（PC Engine CD-ROM System）发售于1989年6月30日，作品的企划和监修是著名游戏制作人广井王子。游戏以与日本相似的岛国“Zipangu”为舞台,采用了带有日本传统风格的角色和情节设计。《天外魔境》是游戏史上第一款使用CD-ROM作为载体的大容量RPG，拥有宏大的故事主线、充满个性的角色和豪华的声优阵容，PC-E特有的画面表现和CD声源对游戏形成了很好的支持。这款游戏推出后当即受到了广泛关注，好评如潮，甚至被人们拿来和《最终幻想》《勇者斗恶龙》相提并论，成了传统RPG中的代表之一，形成了自己的系列。HUDSON原本打算将这部作品以三部曲的形式推出，可由于PC-FX的失败，这款作品正传的第三部被中途搁置，一直到2005年才以“复活”的姿态出现在Play Station 2上，《天外魔境》的人气也因为长时间的空白而逐渐消退了。迄今为止，《天外魔境》系列总共推出了10款作品，除RPG外，还有FTG等形式的游戏。2006年，《天外魔境》系列的经典之作相继被复刻到了NDS和PSP上，喜欢传统RPG的玩家已经可以在当红掌机上重温这个带着一点悲剧色彩的著名RPG系列了。

除了上面提到的这些，HUDSON还拥有《桃太郎电铁》《大贝兽物语》等著名游戏系列。可以看出，HUDSON公司旗下的游戏多数都拥有很长的历史，这和这家公司自身的发展历程和经验积累是分不开的。然而，从另一个角度来讲，面对现在日新月异的业界变化，如何能使这些传统品牌创造出新的价值，也是摆在HUDSON面前的一个艰难课题。

三 在今非昔比的年代里

二十世纪九十年代下半期，HUDSON的经营进入了一个平稳但又有点迷惘的时期。从硬件领域撤出的HUDSON一方面专心于游戏软件的开发与发行，另一方面又在寻找着新的增长点。1996年前后，HUDSON作为赞助商经营起了札幌市的足球俱乐部，在1996年到1997年，札幌足球队的队服上都印着HUDSON的蜜蜂社徽。后来，当札幌足球俱乐部于1998年正式加入J联盟（日本职业足球联盟）之后，HUDSON逐渐缩小了赞助的规模，最终从足球俱乐部经营中完全撤出。从经营时间上看，HUDSON似乎并没有在足球经营中找到什么像样的市场突破口。

不过，HUDSON于此时停止经营上的尝试其实是出于其它的原因。1998年11月17日，HUDSON账户所在的北海道拓殖银行因经营不善而宣布破产。这件日本金融史上的重大事件对北海道的经济产生了巨大的影响，并且也理所当然地波及到了HUDSON，导致了这家游戏老铺从创办以来最大的经营危机。HUDSON的资金状况因为这次震动而恶化，在1998年到2001年这段时间里，甚至连最基本的开发工作都难以为继，HUDSON的名字一时之间从人们的视野中消失了。最后，在业界间的交流与磋商下，KONAMI公司和HUDSON于2001年7月26日召开了经营发表会，KONAMI收购了HUDSON公司45%的股票，成为HUDSON的最大



↑合作发表会上的KONAMI社长上月影正（左）和HUDSON社长工藤浩（右）。工藤社长苦涩的表情说明了一切。

股东。KONAMI的上月影正董事长在发表会上声称“不会再增加出资比率，HUDSON是合作伙伴而不是子公司”，但实质上，KONAMI此次出资行为已经近似于收购。当时的KONAMI为了巩固自身的产业地位，连续对TAKARA、SUCCESS进行了收购工作，HUDSON这家拥有技术力量，股价又便宜的老公司恰好是KONAMI想要的。而对于HUDSON来说，接受第三者资金注入已经是解决经营困境的唯一途径，而且，KONAMI拥有的版权资产和周边产业也能对HUDSON形成不小的支持。当年的业界新闻将HUDSON比喻为“被KONAMI的利益蜜汁吸引而来的蜜蜂”，这形象地说明了HUDSON当时的处境。

在这次合作之后，HUDSON的经营逐渐稳定下来，重新开始了游戏软件的制作与发行，对KONAMI集团资源的利用也从收购当初的遮遮掩掩变得坦然起来。2005年4月，KONAMI对HUDSON进行了比例增资，持股超过50%，正式将HUDSON变成了自己的子公司。

在被收购到重新找准经营方向的过程中，HUDSON经历了一次巨大的心理落差。从当年的“至尊名门”到如今的“寄人篱下”，HUDSON的老游戏人们心中的痛楚可想而知。不过，游戏市场的本质就是如此，除了改变自身来适应市场，厂商们没有别的活路。最近两年，HUDSON加强了平行合作，除积极进行新作开发、掌机移植之外，还参与到动画制作的领域中，各种最新游戏机种的发售表上重新出现了HUDSON的名字，这无疑是可喜的。虽然已经今非昔比，但只要顽强地活下来，HUDSON就依然是一家值得玩家们尊敬的厂商。

章节解说3 高桥名人

高桥名人是HUDSON旗下最著名的游戏人之一。可以说，提到HUDSON，就不能不提高桥名人。高桥名人本名高桥利幸（Takahashi Toshiyuki），年轻时就读于北海道汽车短期大学，后中途退学，在超市当了一段时间工作人员之后，进入HUDSON公司，隶属于市场经营事业本部宣传部。高桥名人成名于FC爆发期。在那时的游戏宣传中，经常会出现一些“名人”，他们都是某些游戏的资深玩家，拥有足以令孩子们崇拜的“特技”。游戏厂商在宣传活动中邀请这些名人，让他们当孩子们心目中的“英雄”，将游戏产品的影响社会化，已达到商业目的。高桥名人就是FC时代“名人”中最著名的一位。他的拿手绝技是“16连打”，也就是在一秒钟的时间里连续按下16次按键。这项绝技使他在喜欢FC的孩子们当中获得了极高的人气，成了当时整个日本游戏界最典型的宣传形象之一。

1986到1987年前后是高桥名人的人气达到鼎盛的时期，在宣传活动中，高桥留下了“游戏每天一小时”“提高成绩，游戏也会更有趣”等许多送给孩子们的“名言”，这代表了当时的“名人”在社会上的形象。在八十年代后半期，高桥名人除参加一般宣传外，还主演了以“游戏名人对决”为主题的电影，日本的漫画杂志上甚至刊出了把他当作主人公的长篇漫画。由于高桥名人的形象具有巨大的影响力，HUDSON推出了以他作为原型的动作游戏《高桥名人冒险岛》，这款游戏后来实现了系列化，成为FC上的著名动作系列之一。由于人气超群，那时的孩子们当中还流传了许多关于高桥名人的“八卦”，其中“高桥名人因为非法改造游戏手柄而被逮捕”的流言还一度成了社会关注的话题。

FC时代过去之后，高桥名人在公众场合的出现次数明显下降，很多当年的“高桥名人迷”甚至不知道他的去向。实际上，高桥名人一直都留在HUDSON任职，而且从没有离开过宣传部门的旧岗位。近几年的东京游戏展上，高桥名人都会作为嘉宾出现在HUDSON游戏的展台上，参加现场展示的演出。2006年11月1日，HUDSON发表人事任命，高桥名人在公司内的职务正式改成了“名人”，这位在游戏宣传中崭露头角的特殊人物从此获得了一个名至实归的头衔。



↑站在HUDSON新作展示台上的高桥名人，旧世代的“游戏英雄”依然在为商业宣传而奔波。

HUDSON公司档案

项目	内容
公司名称	HUDSON SOFT COMPANY,LIMITED
公司名称缩写	HUDSON
公司种类	股份有限公司
社址所在地	日本东京都中央区筑地4丁目1番17号
设立日	1984年11月1日
主要业务	游戏制品的制作与发行
董事长	工藤浩
主要分公司	HUDSON札幌分公司
隶属总公司	KONAMI

HUDSON主要掌机游戏简介

从前面的介绍中可以看出，HUDSON是一家属于“旧游戏时代”的厂商，旗下的游戏品牌以传统作品为主，掌机游戏也不例外。这几年，在新型商业合作的影响与推动下，HUDSON相继在各种新锐掌机上推出了不少游戏，基本以系列续作和名作复刻为主。

Oriental Blue青之天外

机种：GBA　发售日：2003年10月24日
价格：5040日元　游戏类型：RPG

《天外魔境》系列的外传，是该系列登陆GBA的第一部作品，同时也是《天外魔境》相关游戏作品中唯一一部由任天堂代为发行的作品。游戏采用了自由式剧本，根据玩家的不同行动，剧情会向着不同的方向展开。玩家可以自行引导或阻止某些事件的发生，情节自由度非常高。这款作品的设定如同游戏名称一样，充满了“东方”的气质，玩家可以在游戏中看到类似中国古代风格的街道，类似蒙古草原的地图场景，以及一些日本传统建筑式样。本作的难度很低，即使不熟悉RPG的人也能顺利玩到最后。另外，本作中采用了“同伴互斥系统”，有一些同伴的加入条件是相互矛盾的，玩家不可能同时得到他们，必须在同伴中进行抉择，这个系统得到的评价褒贬不一。



桃太郎电铁G制作黄金卡组吧！

机种：GBA　发售日：2005年6月30日
价格：5040日元　游戏类型：TAB

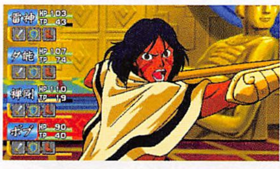
《桃太郎电铁》是HUDSON公司的代表TAB游戏，登陆过很多游戏机种。本作是这个系列的第14部作品，也是GBA上唯一的一部作品。本作在原来的“铁路经营桌棋”基础上追加了很多新要素，其中最重要的就是“卡组系统”。玩家可以将在通常模式中收集到的卡片根据自己的喜好编辑成“卡组”，这些“卡组”可以直接拿到对战模式“桃铁三年决战”中使用。玩家只要在正常游戏中积攒卡片，就可以在通信对战中占得先机，可以说是个重视对战的系统。系列中熟悉的面孔“穷神”和“穷神大魔王”依然会在本作中登场，还增加了新角色“PIYOPI”，使游戏的战略性更加丰富。本作最多支持4人联机对战，算是GBA桌棋游戏中比较成熟的一款了。



天外魔境 第四默示录

机种：PSP　发售日：2006年7月13日
价格：5040日元　游戏类型：RPG

《天外魔境》移植游戏中的代表作品。原作于1997年1月14日发售在SS上，由于原“《天外魔境》三部曲”中的第三作开发被搁置，本作使用了“第四”的标题，以避开还未完成的作品。这款作品在重视日式传统风格的系列中显得略微有些另类，设定包含了很多美国西部的特色，是一款能让玩家在游戏中体会到东西方文化差异的有趣作品。本作是在“重视原作”基础上进行的移植作品，基本保留了原作中的游戏要素，并追加了新的场景、情节和过场动画，是一款能令原作爱好者感到满足的作品。不过，由于和原作的时间跨度较长，本作中的一些人物口语根据表现规制的变更进行了修改，熟悉原作中人物的玩家可能会稍微感到有点不协调。



Touch！炸弹人乐园

机种：NDS　发售日：2006年7月20日
价格：5040日元　游戏类型：ETC

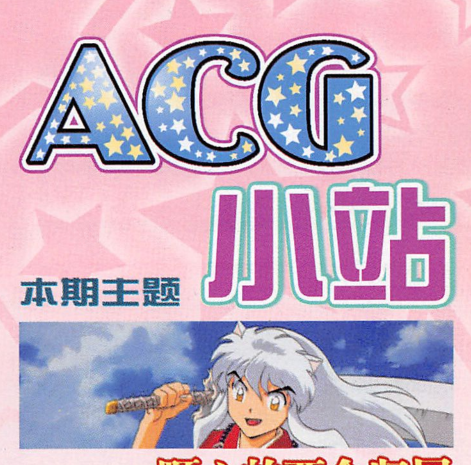
《炸弹人乐园》是《炸弹人》的衍生系列，游戏类型是小游戏合集，第一作于2002年发售在PS上。这个系列使用了“炸弹人”的经典形象，但小游戏的形式不拘一格，历代收录的游戏不尽相同。NDS上的本作共搭载了三个模式：独立发展剧情的“乐园模式”；可以进行4人对战的“注目模式”；以及玩法类似传统《炸弹人》的“炸弹人对战模式”。本作的小游戏数量比起家用机上的作品有所下降，但以掌机的标准来衡量依然算得上丰富。所有的操作都可以用触笔来进行，操作一目了然，几乎不需要说明书就可以进行游戏。在任何地方都能保存进度这一点也增加了游戏的舒适度。本作对应Wi-Fi对战，但对战时的网络环境算不上优秀，基本停留在“休闲”的水平。



杨瑞　游戏学习两不误，这样才快乐。
读者资料　男，19岁，辽宁省沈阳市铁西区培英高级中学高三（1）班，110024

ACG小站

本期主题



——一颗心的两个归属



我喜欢《乱马1/2》，我也喜欢《犬夜叉》，喜欢前者是因为丰富而夸张的搞笑，喜欢后者是因为被高桥留美子塑造的人物深深吸引。描写穿越时空的动漫作品很多，多到甚至让我觉得大凡动漫和小说作者没有什么灵感的时候，就拿穿越时空来做文章，因为描写起来很容易，所以真正的好作品并不多，不像《犬夜叉》里的人物一般在我脑海里生动鲜活。

小狐妖七宝非常招人喜欢，不只是因为他生得一副可爱的外表。妖怪的世界是弱肉强食的世界，用尽一切手段生存下去比什么都重要，身为一只未成年的狐妖，七宝没有强大的力量和法术，只能用一些障眼法来充场面，但是他却很懂得避其锋芒的道理，笑，姑且这么说吧。七宝的人小鬼大常常换来一头包，当打不过犬夜叉的时候，七宝总是假装求饶，等犬夜叉松懈下来就趁机用幻术让他吃点苦头，或者干脆做出泪眼汪汪的无幸样子扑到戈薇怀里告状：“犬夜叉他又欺负我了！”然后得意地等着看犬夜叉被收拾的样子，再做上一个鬼脸来火上浇油。



↑冷酷而又英俊的人物注定拥有一大群粉丝。



↑犬夜叉与杀生丸的父亲，真是有其父必有其子啊！

跳蚤冥加是个和邪见一样的角色，存在的意义基本上是为了增添笑料，不过冥加的忠诚度可没办法和邪见比，每当危机临头的时候冥加绝对会收拾包裹溜之大吉，而邪见无论被杀生丸怎么对待仍然誓死跟随。所以我经常会想起邪见一边抱怨杀生丸大人为什么会收留人类小女孩一边乖乖地带着铃去找食物，还有经常被一脚踩过远远甩在后面的情景，最让人忍俊不禁的就是邪见学铃唱歌：“杀~生~丸~大人~。”然后毫无悬念地被再次踩过……通常这个时候的冥加不是在逃亡就是在到处闲逛吧，待在犬夜叉身边的时间实在是少之又少。

珊瑚和琥珀是一对苦命的姐弟，因为奈落设下的陷阱而惨遭灭族。四魂之玉的碎片虽然延续了琥珀的生命，却也让他受到奈落的控制，数次对珊瑚挥戈相向。珊瑚是一位美丽坚强的女性，她美丽，因为她敢爱敢恨毫不做作，她坚强，因为她背负着无比的痛苦依然笑靥如花。四魂之玉

林子羲 如果问我为什么喜欢《PG》，那我的理由是，我找不到理由不喜欢《PG》！
读者资料 男，19岁，广东省深圳市福强路银泰苑6栋6D，818000

的碎片必须收集齐全，珊瑚的理性这样告诉她，但是每当想到琥珀，珊瑚就会觉得心如刀绞，失去了四魂碎片之后琥珀会变得怎样，她很清楚地知道，不允许别人伤害琥珀，也无法对弟弟亲自下手取走碎片。尽管很渺茫，我仍然期望珊瑚和琥珀能有幸福的未来。



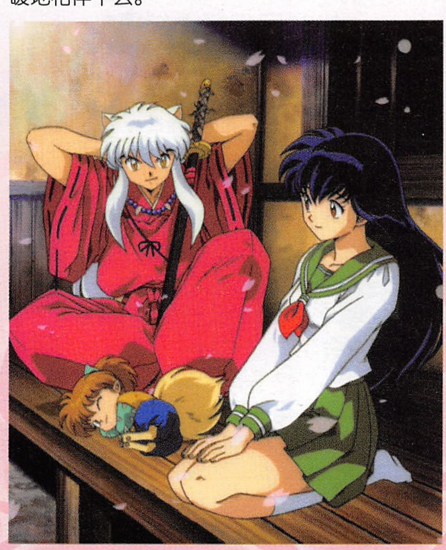
↑这一对欢喜冤家若能终成眷属也是美事哦。

“你愿意为我生孩子吗？”恐怕弥勒法师说这句话的次数比他消灭的妖怪数量还要多，这样一个花心好色的家伙其实有着认真的一面，也许珊瑚不知道，但是我清楚知道。弥勒和珊瑚很般配，从相貌到职业都是如此，除了迟钝的犬夜叉之外，一起旅行的其他人都会有意无意地撮合他们，虽然两人都对对方心生爱意，但是弥勒却经常以好色的行径给珊瑚泼冷水。弥勒自己很清楚，只要一天不打败奈落，手心的风穴就会越来越大，或许有一天就吞噬了自己，所以他不愿让珊瑚对他太投入，以免将来徒惹伤心。我相信如果弥勒的诅咒能解除，就算珊瑚不说，他也会主动提出希望和珊瑚一起生活吧。

桔梗这个名字属于冷艳孤傲的女子，她拥有强大的灵力，净化四魂之玉的人选非她莫属，但是她所拥有的只有孤独。比起巫女，桔梗更愿意当一个普通女人，过普通的生活，及至与犬夜叉相遇相识相爱，桔梗猛然发现这个愿望离自己并不遥远，只要用四魂之玉帮犬夜叉变成完全的人类，就可以和他长相厮守了。只可惜简单的愿望却最难实现，桔梗带着怨恨死去，又带着强烈的怨恨醒来，虽然身体变成了陶土，但是爱与恨丝毫没有削减。已死的人没有将来，为了能和犬夜叉在一起，桔梗甚至想带他一起进入地狱。桔梗只看到犬夜叉不顾一切的保护戈薇，她看不到犬夜叉拼死搜寻她的下落，陪伴在犬夜叉身边的，是转生后的自己，治愈犬夜叉心灵创伤的，是转生后的自己，“若我还活着，治愈犬夜叉的心的人应该是我……是我……”其实我知道，桔梗在犬夜叉的心里，是无可取代的人。

穿梭于现代和战国，一边斩妖除魔收集四魂碎片，一边还要应付学业，戈薇比穿越时空的其他前人和后辈都要繁忙得多，因为体内藏有四魂之玉，她的命运就变得与众不同。虽然是同一个灵魂分裂出的生命，但戈薇就是戈薇，不是桔梗，她有着明朗的笑容，犬夜叉喜欢的笑容，只要和她在一起就会觉得轻松。从最初害怕犬夜叉，渐渐到想和犬夜叉在一起，然后变成向好友抱怨花心暴力男朋友，戈薇与犬夜叉共同经历的事情数也数不清，也许对桔梗是有一点嫉妒吧，虽然不甘愿在犬夜叉心里排第二位，但是只要陪伴在他身边就好。

不是人，也不是妖，在夹缝中孤独地活着，只能不停战斗以求生存，以自己的力量来取得安身之所，半妖的宿命是如此凄苦。也许被桔梗亲手射出的箭封印而陷入沉睡本应是犬夜叉最好的结局，但是戈薇给了他全新的生命，再次醒来后，犬夜叉的心渐渐开始充满人性。想成为强大妖怪的愿望虽然一直挂在犬夜叉嘴边，但是这个说法越来越无力，因为犬夜叉终于醒悟，自己想要强大的力量是为了找到可以安心的归属，而认为自己待在戈薇身边是理所当然，就是终于找到了这个归属。本以为再也见不到50年前在熊熊大火中消失的桔梗，但是却意外的再次相见，犬夜叉的心开始在桔梗和戈薇之间游移徘徊，若能将自己一分为二，想必他一定愿意一半的自己陪着桔梗过普通的生活，另一半的自己继续守护戈薇，温暖地相伴下去。


↑喜欢这样安静祥和的画面，七宝的眼神很可爱。

杨高华	《掌机迷》，我把我三分之一的心交给了你！
读者资料	男，17岁，上海市普陀区西谈家渡路39弄1号704室，200063

《犬夜叉》TV版动画OP1《Change The World》

I want to change the world
风を丘け抜けて 何も恐れずに
いま勇气と笑颜のカケラ抱いて
Change my mind 情热绝やさずに
高鸣る未来へ 手を伸ばせば
辉けるはずさ It's wonderland
灰色の空の彼方 何か置いてきた
君は迷いながら搜しつづける
君の心震えてた 明日の见えない夜
何も信じられず 耳を塞ぐ
君に出逢えたとき 本当の居场所见つけた
何気ない优しさがここにあって 仆ら目觉める
I want to change the world
二度と迷わない
君といる未来 形どれば
どこまでも飞べるさ
Change my mind 情热绝やさずに
知らない明日へ 翼ひろげ
羽ばたけるはずさ It's wonderland
仆らは同じ世界を 泳げ续けてる
お互いの愿いへ届く日まで
みんな同じ不安抱えて 支えあえるよ
立ち止る瞬间に 见つめてる
この场所にいる
I want to change the world
この手离さずに
见守る瞳を 受け止めたら
何だつて出来るはず
Change my mind 孤独にさせない
みんなここにいる どんな事も
突き拔けていこう It's wonderland

I want to change the world
穿越烈风 毫不畏惧
现在抱着勇气和笑容的碎片
Change my mind 热情不会熄灭
向令人激动的未来 伸出双手
定会闪耀光芒 It's wonderland
在灰色天空的那方 好像有着什么
你迷茫地不断找寻
你的心在颤抖 在看不到明天的夜晚
塞上耳朵 什么也不相信
在和你相遇的时候 找到了我的归宿
无意的温柔就在这里 让我们觉醒
I want to change the world
不会再次迷惑
想象和你在一起的未来中
我们能走遍天涯海角
Change my mind 热情不会熄灭
向往着未知的明天
展翅飞翔 It's wonderland
我们在相同的世界里不停游动
直到相互的愿望实现
大家都抱着相同的不安 相互支持
在停下来的瞬间
发现就在这里
I want to change the world
这双手不会离开
停止了守望的双眼
什么都可能发生
Change my mind 不让你孤独
大家都在这里 没有什么事情
让我们停止脚步 Change my mind

我开始看《犬夜叉》TV版动画的时候就对OP1感觉很好，每次都听完完整的OP。后来比较急功近利，换了新的OP就先听一遍，然后每次直接跳过OP，不知道有多少人是像我这样的呢？听说TV版动画完结的时候，当时心里一窒，等到自己看到最后一集的时候又释然了，原来收集四魂之玉的旅程仍未结束，其实我不忍心看到非圆满的结局。

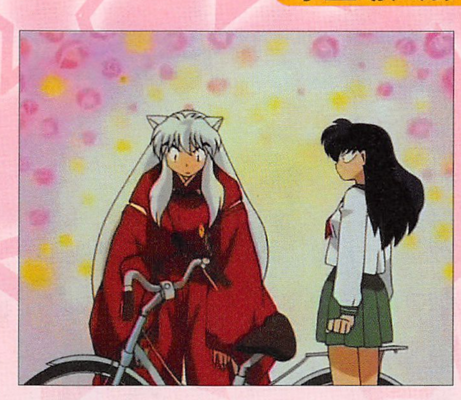
关于《犬夜叉》的图真的很多，不过要找到让我感觉独特的图并不容易，所以花了很长时间去找。仔细看右边这幅画，是不是觉得风格跟平时常见的图有一点点不一样呢？实际上我被溯犬的那一张萌到了，黑发的人形态犬夜叉画得很正太哟！



闫志邦 大家好好忍，忍过考试就好了。
读者资料 男，19岁，广西贵港市圣湖中学高0406班，537100

小站留言板

关于动漫的各种正式的感人的有趣的恶搞的想法和说法都可以在这里发表，欢迎大家通过回函卡和电子邮件来留言！



爆笑表情大集合


















邓云豪	靠山山倒，靠人人倒，还是靠PG最好。
读者资料	男，14岁，四川省泸州市龙马谭区法院3-2-5号，646000



穿越时空找到YOU

——遥远时空的掌上大河剧

著子：……为什么是英文的“YOU”，而不是中文的“你”？

绫小路：请问英文里的“YOU”的意思是什么？

著子：“你”，当然也可以代指“你们”。

绫小路：那么请问八叶加上鬼族加上怨灵一起又是几个人？

著子：反正不是一个人就对了。

绫小路：所以你明白我为什么用“YOU”，而不是用“你”了么？

著子：……

身为主角，一定都会很好命。

大约是出于对现有一夫一妻制度的不满，所以大凡抱有花痴念头的男女主角，一旦有着想要三妻六妾八丈夫的需求，编剧作者就会安排他们来一趟跨越时空的历险，然后不是什么朱雀巫女就会是什么神龙之子，再么就成为战神或者魔王殿下，接受一票美型男女的宠爱，以及一票不美型男女的膜拜。

所以，“拯救世界”是假，“守护京城”也是假，汹涌在这些跨越了千万年时光的男女主角身上的真实目的，不过是将那首《咪咪流浪记》的主题歌翻唱成“我要我要我要找我后宫”的激情四射罢了。

话又说回来，为什么时隔这么多年，重新再审视《咪咪流浪记》这个译名的时候，会觉得当年的翻译工作者心中全都澎湃着某种猥琐的情绪呢？（著子：你又想歪到哪个地方去了……）

一位少女，因为不经意间落入了一口古井中，于是跨越时空回到了千百年前的世界。在这里，她成为了一位具有特殊能力的巫女，并为了守护这个世界的和平而与妖魔战斗着……

基本上，这样的剧情梗概就算出现在《犬夜叉》的盗版DVD封面上作为故事简介，也丝毫没有半点让人觉得怀疑的地方。所以从某种程度上来说，不管少女的名字是叫元宫茜还是叫日暮戈薇，她们内心深处潜藏着的“我要守护这个世界……的美少年们”的心情其实都是一样的。只不过，元宫茜为了担心刚到异世界人生地不熟，所以早在跨越时空前就先将天真和诗纹两位美少年抓在身边，从法律严明的现代日本带到风气开化（？）的古代京城去慢慢享用……（我，我真的是要打算开始写一篇十八禁成人小说了么？）

其实想要描述元宫茜的形象，并没有太多鲜明的特征能够叙述：短发、大眼睛、中等身材、不丰满——请告诉我，我这在跟描述北京KFC的服务员有什么区别？（奇特的是，相对于其它城市的KFC服务员均以少男少女为主，北京的KFC里“阿姨四处走，蜀黍遍地留”的场面倒还相当壮观……是我的偏见么？）于是这个女生在回到了千百年前的京城之后，立即就因为其“那不是KFC的服务员吗？”“……什么？”的长相和来历，一举成了据说是龙神之神子的崇高巫女。异

李磊	我多想有一双点石成掌机的手，点出GBA、NDSL、PSP……
读者资料	男，17岁，天津市汉沽区四季花苑7号楼2门601，300480

地产卵，其幼子孵化后会上游回溯到成长地——这龙神是大马哈鱼？

鹰村天真……天真……难怪会甘心成为后宫……其实是个一直与元宫茜有着青梅竹马感情的热血少年。由于其言行的豪爽以及奇特的文身，一度让人怀疑在小茜跨越时空前，这二人的关系会不会顺利成长为不良少年与优等生少女的爱情故事的洒狗血纯情剧。然而还有一个满脸写着“我不是弱受那还能有谁”的金发正太型少年流山诗纹紧随身后，一脸无辜地没事就将“学长，人家好饿”“学长，人家累得走不动了”挂在嘴边，随后更有一摔倒就满地开满红玫瑰，一哭泣就身边绽放牵牛花的梦幻画面宛如噩梦般挥之不去（他家是开花店的？），于是小茜的地位顿时遭到了严重的排挤，并眼看着这剧本就要朝着跨越时空的学长与学弟之恋的主题飞去——关键时刻，作为引导者的藤姬公主宣布了“龙神的神子需要八叶辅佐”的事实。紧接着就如同玄武巫女寻找七星士孙悟空寻找七龙珠传说之星寻找十八守护圣（这个最贪……）一般，所谓的“和风恋曲”终于堕落成为了“平安时代的少女后宫八美图”。

说到这个藤姬，一出场就以“大哥哥，你不要欺负人家哦”般的罗莉外表欺骗观众，实际上却有着可以任意将八个男人玩弄于股掌之间的老成心思。平时的责任是辅佐神子（智能ABC的默认输入是“婶子”……），于是不管是在游戏里还是在动画中，你永远都能见到她温和谦恭地待在家里，进门一句“大人您回来了”，出门一句“大人请一路小心”，遇到危险状况时偶尔还要爆发神力拎着神子遁逃，或者在某人晕倒时以熟练的手法插管缝合——基本上这个表面上看起来“又面又瓜快去死吧”的角色，实际上有着足以媲美人间大炮版小叮当的无所不能，而她每次到人都快死的关键时候才会冒出一句“对不起，我忘了告诉你，其实你有着XXXX的能力”的行为，更是让前一秒还出生入死骨肉分离的主角有着当即脱力的冲动。

身为神子身边的京城第一带刀侍卫（展大侠……），源赖久不仅在名字上就昭示着与当年的平安第一美少年源义经有着千丝万缕的瓜葛，就连长相也是剑眉星目英武有力一副“再不济也是平安第一美中年”的架势。由于其对主子忠心不二的个性而成为八叶中最容易被戏弄的一个，然而这种“主子打了我左脸一耳光，我就要把右脸也送过去让她打”的个性，却在与小茜等人相遇的初期表现为与天真频频不和的举动。然而等八叶各自承认了自己的身份之后，这天真与赖久在战斗时很有默契地相互守护在小茜的周围，还是让人分外催出热泪地要赞叹着“天真啊，你果然就是那红颜祸水难自弃的命……”。（薯子：什么跟什么呀！）

以天之白虎身份登场的藤原鹰通，应该不会是藤原拓海的祖宗。（薯子：求求你，别再胡说八道了……）身为宫廷里的治部少丞，其平易近人的作风相当符合眼下反腐倡廉的号召。虽然与赖久相比缺乏足够的战斗力，但是没事就能从他的脑子里挖掘出十本八本的上古典籍，还是如同一本活动百科全书般的好用——显然这本百科全书的出版日期只是到平安时代而已，你如果拿“电熨斗”“同人女”“绫小路义行”等极具现代气息的词汇去考他，八成也只能得出一个“我最喜欢吃的还是豆腐”的答案。（豆腐呀！豆腐呀！果然他的后代就去开豆腐店了呀！XD）作为八叶中最博学的一个，鹰通始终以思想上的指导者与赖久遥相呼应。尽管这一左一右陪伴在小茜身边的架势，多少有着点“我左青龙右白虎”式的尴尬，但早在那个时代还没有因为一戴眼镜就立刻沾染到凤镜夜乾贞治之流腹黑的特质，也算是保证八叶队伍最终不至于沦落成“平安时代男公关部”的保证。

与彬彬有礼的鹰通相反，地之白虎的橘友雅一出场就以“全天下的女性都是那盛放的鲜花”的多情举动丢尽了男人的脸面。然而这个满腹经纶却又武艺高超的男子，就算不戴眼镜不围围巾不在雪地里陪女主角烧树叶，也足以成为广受爱戴的师奶杀手。除了隶属八叶的一员之外，他还



是朝廷里的左近卫府少将，身边永远不缺女人爱慕，家境富裕，出手阔绰且相当懂得浪漫为何物（那年头不叫“浪漫”，叫“风雅”），常常为了探询鬼族的下落而只身犯险，向来有着“平安时代的詹姆斯邦德”的称号。可惜尽管小茜并没有如他所料那样成为新一任的“橘女郎”（这名字怎么听着那么耳熟……），但他那平时散漫随性的个性却也在鹰通遇险时陡然认真起来——王朝马汉，请你们一定要幸福呀呀呀！

为了证明道光绝对不是历史上第一个出家做和尚的皇帝，永泉的出场在一开始还是多少揪着女性粉丝的心的：“呀呀！是皇子！好帅！”“呀呀！是和尚！好亮！”“……什么好亮？”不过即使出家做了僧侣，没有落发的永泉还是有着完全不输龟梨和也般的美貌。其身份原本在八叶中最为尊贵，但他尽管身为皇子，却无意参与权位斗争。在皇兄继承了皇位（连皇帝都那么帅，这个世界果然没有天理……）并开始着手娶妻之事之后，永泉便以出家修行的身份加入了八叶的行列——这么听起来似乎总有种两兄弟间有着不可告人的秘密的嫌疑，而这一切的纠缠不清虽然并没有因为周杰伦穿上黄金甲开始搞叛变而产生了丝毫的影响，但外表温柔的永泉却总在我们视线能够触及的地方有意无意地摆弄着菊花（……）。

与天之玄武永泉相呼应的地之玄武安倍泰明，是八叶中不折不扣最为神秘的一个。身为阴阳师安倍晴明的得意弟子，泰明的服装品位反倒真不如他的阴阳术来得高明。虽然阴阳师不见得就要靠阴阳脸来表明自己的身份，但没事就在右脑袋上绑个放牛娃般的发髻的泰明，还是让人有着“我左眼看到人我右眼见到鬼”的心惊胆战。事实上，他的真实身份是一个人形木偶——晴明亲手制作出的两个木偶之一，因此面对着泰明的美貌时，多少还是让人对一制造就是两个美少年木偶的晴明的真实癖好产生的严重的怀疑（“原来那个时代就已经流行做手办了啊？”“所以泰明其实就是自由高达的1/130版的原型喽？”“……”）。由于谨记着师傅的教导，泰明在平时一向认为无谓的感情对于提高力量来说是毫无意义的行为，因此表现出极度的冷漠。但在与小茜相遇之后，他也逐渐变得温和起来，至少在回答别人问话时从当初的“切，无聊！”变成了现在的“切！真无聊！”了。（这又有多大区别啊……）

尽管有着诗纹这样的伪正太偏少年角色不时晃荡在小茜面前充一充低年龄段的数，但为了让玩当初游戏的女性玩家们能最大程度地发挥她们过剩的“怪阿姨”感情，祈的登场直接宣告了“即使要做正太，也要做一个强攻正太的榜样”（咦？我刚才说了什么奇怪的话了吗？）。因为姐姐与鬼之一族发生了禁忌的感情，因此连带痛恨所有鬼族成员，于是在第一次遇见诗纹时就因为他也有着类似鬼族的金发而表现出了强烈的反感。作为一名见习的锻冶师，祈的个性是典型的别扭小孩子，叫他朝东他可能偏朝西，让他穿衣服他可能脱个精光（我什么都没看见！什么都没！）。而在长期的相处中，祈最终接受了诗纹，并在其他京城居民攻击诗纹时挺身而出，大声地叫喊着“他虽然是金发，但他是我的……同伴”（无限弱化后半句……）。



于是，在一片歌舞升平中，八叶的成员分外和睦地守护着龙神的神子，而这个明明就不姓唐也不叫伯虎的神子，竟然也就那么心安理得地坐拥八美，时不时再与鬼族那个整天幻想自己是高达面具男的超帅首领调调情，过着比昏君还要荒淫无度的生活！

是的！怎么听都让人觉得不爽！

然而我们显然太低估了女人蓬勃旺盛的野心和收藏欲望。就在冥王星被请出了银河系而八美很可能因此而会让人产生审美疲劳的时候，小茜在雨中的桥上遭遇了一名神秘的红发男子。而该男子只是以一句“小心，别淋湿了”就顺利地再次打动小茜的少女心，而其脱下外套后露出的帅得惨绝人寰的俊美面容，更是只凭见了两面就让小茜信守着“只要我们俩在一起的话，就什么也不用怕”的连小孩子都骗不了的谎言。于是这分明存着“让女人的后宫更壮大些吧”不良心理的编剧，明目张胆地就为剧场版《舞一夜》再次添加了一个美青年。于是在这名叫做多季史的男子面前，一切不合理都变成了合理：为了安排两人相遇，天空可以下雨；为了再次相遇，天空再次下雨；为了烘托多季史的俊美，连风都可以完全违反物理学原理地从后方吹来却拂动了他侧边四十五度的睫毛——是的，编剧大人你再做作点都没关系，反正在美青年面前，什么真理啊科学啊相对论啊都是不存在的。哪怕这多季史其实只是

刘春煦	边角栏好窄。
读者资料	女，18岁，天津市南开区华苑天华里18-5-602，300384

怨灵不散，也一点都没有影响到这部平安时代人鬼情未了的上演。

不过剧场版的结局显然不会太顺利地让八仙过海演变成九凤朝阳（……），恢复了记忆的多季史作为堂堂一部电影的最终BOSS，其毁天灭地的目的不是为了征服蓝星，而只是因为没有跳完一支舞而已——于是情节变得更加莫名其妙起来。

以新欢之姿俨然要成为正宫原配的多季史，轻易打败了旧爱八美的联合攻击，而这个BOSS最终战败的原因却只是从小茜的瞳孔里发现了自己变身后不再美貌的事实（泪奔了……），小茜大度地当着所有人的面以一句“你永远是最美的”超度了冤魂。在一片蜡烛火光的包围下，怨灵升天，而小茜却摆出一副阎魔爱的架势，心安理得地对着天空挥手说再见。

龙神的神子……果然只是禽兽的代名词么?（薯子：你被FANS打成猪头时，我理都不会理的……）

作为KOEI恋爱游戏“新罗曼史三部曲”中最负盛名的一部，“遥远的时空中”于1999～2000年首先在PS上发售，凭借丰富华丽的故事背景及精美细致的人物造型大放异彩，继而在PS2上推出了续集和种类繁多的资料集。其和风和韵的独特风格以及丰富多变的可玩性令一大批女性玩家奉若珍宝。出于扩大消费范围的需要，厂商在陆续推出PC移植版之后就将目光放到了掌机平台上，并将系列游戏的第一作改编移植到了GBA上。

GBA版的剧情基本延续了游戏第一作的主要线路，虽然由于机能的限制而无法以全语音的形式呈现，但就当时在GBA上的表现来说，无论是画面还是音乐，都还是颇有PS上第一作的和式风情。而在PSP与NDS共同带领的掌机新世代到来后，率先在PSP平台上发行的《遥远的时空中 彩绘手箱》是一款具有一定休闲度的益智类游戏。游戏中收录了许多有趣的小游戏，玩家能够选择自己喜欢的八叶来进行如音乐方块等游戏，得到的分数可以在游戏中用来发展剧情。除此之外，游戏中还收录了美丽的绘画集和上色游戏的BGM音乐集。游戏支持最多4人同时连线游戏，同时还收录了40张以上的美丽的绘画集和游戏中30首以上的BGM。

于PSP上发行的第二款系列游戏在剧情上转移到了系列第一作百年后的世界，女主角高仓花梨再次展开了恋爱和冒险的旅程！在这个世界里，“院”和“帝”是两个对立的存在，根据主人公偏向“院”或是“帝”，主要剧情会向不同的方向发展。会话与行动的不同会导致八叶们恋爱事件的变化，玩家可以自由决定是与我方人员谈幸福的恋爱还是与敌方谈一场禁忌的恋爱。随着信赖度的上升，战斗中会有“应援台词系统”出现。说出符合他们性格的台词可能会发挥更大的效果。

在剧场版动画《遥远的时空中 舞一夜》上映后，火速登陆NDS平台的同名游戏显示出了KOEI打算榨干FANS钱包的决心。该款游戏采用pocket scenario series系统，可以将现有的图片和声音重新组合，从而发展出新的剧情，创造出自己的“原创情节”，还可以和其他玩家利用无线网络交换自己制作出的新故事。随盘附送的手册更提供了许多对制作故事有用的提示。这款游戏收入所有动画版及其PS2游戏中的图像和声音。玩家还可以把PS2中八叶们和多季史的声音做成时间提示音和日历，与帅哥们的背景画相结合，打造属于自己的遥远时空的时钟。

据说，地球上最多情的男人叫做城户光政，因为他在世界各国都有妻子，还孕育了108个孩子。

据说，世界上最多情的女人叫做安琪莉可，因为她跨越了不同的宇宙，只为凑起两个宇宙里最美形的男人。

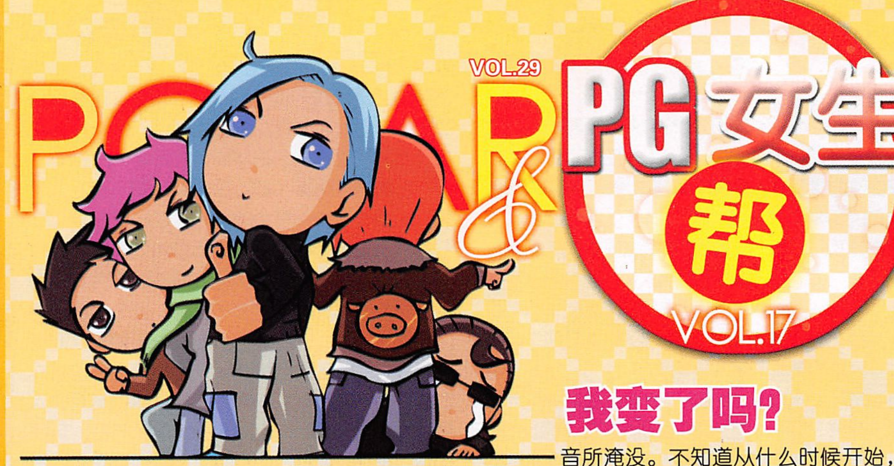
其实还有元宫茜，虽然在她之前和在她之后都有继往开来的不同届神子，但唯有她一个，可以在所有人面前花痴得让人愤怒，却又坚强得让人赞赏。

无论是愤怒还是赞赏，这便是人生——纵使我们不能跳到古井里开辟新天地，也无法穿越马桶到达异时空，或者喜悦着或者伤心着，哪怕平凡，也是我们无可替代的财富。

文/绫小路义行



王伟彬	如果NDS的价钱降了二分之一，我马上去买。
读者资料	男，15岁，福建省平潭县潭城镇溪南庄116号，350400



我变了吗？

最近一些读者来信跟我说，“小枫你现在的风格跟以前差别很大哦！”看到读者这样的评价，实在不知道是该开心还是反思。随手翻了翻过去的杂志，那时候的PG BAR与今天对比看过来，的确能够感受到很多的不同。

记得曾经有一位读者写信对我说，“最喜欢文字里略带伤感的小枫了。”早期的PG BAR里，的确始终充斥着这样的风格。但最近，这样的文字却越来越少。会有读者质疑“小枫已经变了”，这本身并不是一件让我很惊讶的事情。

我也在想，为什么会这样？现在这样风格的PG BAR到底是不是我真的想要的呢？还记得刚做第一期PG BAR时，有许多读者说小枫根本不会搞笑，栏目看起来平淡且无味。虽然当时也出现了少部分的支持者，但却早已被反对的声音所淹没。不知道从什么时候开始，栏目里充满了调侃和无厘头的对白。那是小枫为了迎合读者们的喜好而做的改变。其实，我自己也不知道这样的改变大家是否真的能够接受。我不过是按照自己的想法，一点一点摸索着去尝试着而已。

PG BAR最让人欣慰的地方就是在于它是一个完全原创的栏目，你从它的身上看不到其它同类型栏目的影子。你可以说它是过于追求个性，甚至是叛逆。就好像这样一篇毫无头绪的开篇语一样。连我自己都不知道想要向读者们传达一个什么样的信息。只是在心里隐隐地感觉到，我是到该说些什么的时候了……

PG BAR和小枫的改变，其实也是读者们的改变。只是想做出一个绝大部分读者都能够喜欢和接受的栏目而已。目的真的是仅仅如此，无论是以前的岚枫还是现在的岚枫……甚至是以后没有岚枫的PG BAR。我希望大家都能够记住，记住那段曾经带给我们快乐和悲伤的时刻……

姓名：陈殷荫
昵称： 漠鸦……恩……
年龄： 永远闪亮15岁！嘛！
爱好： 动、漫、游
性格： 扭曲的小姑娘……
职业： 扭曲的小姑娘……
最喜欢的游戏类型： AVG、SLG、RPG、FTG
最不擅长的游戏类型： FPS、STG



枫： 不怕你笑话，大文盲的小枫刚开始把你名字里那个“荫”看成了“萌”……
漠鸦： ……蛮正常的，从小学开始就有人这么看了。还有把“殷”看成“段”的。
枫： 你好！陈段萌同学！欢迎参加PG女生帮！
漠鸦： 山风木风蜀黍客气了。
枫： “蜀黍”是啥啊？
漠鸦： “蜀黍”是某种蔬菜，或者是玉米……吧。
枫： 关于这两字有什么典故吗？
漠鸦： 有，比如“Loli走在路上如果有奇怪的‘蜀黍’给你吃糖糖绝对不能接！”
枫： -_-b 直接说我是大叔不就完了吗……（我冤枉啊！！）

芮世峰	东风吹，战鼓擂，有PG我怕谁！
读者资料	男，18，河南省漯河市漯河高中三15班，462000

闲聊町

◇《枫宇传说》该出外续了！名曰：《拯救大佬岚枫》！哈哈！（安徽巢湖“石大仙”）

——赶明儿如果能拍电影了，是不是就可以找我本人来演了？关于“石大仙”这个名字是我给你起的……哈哈！以后都叫你这个！

◇枫哥，你没有长胖吧。不然，你在我们心中的良好形象就粉了，少吃肉，多吃香菜知道吗？（长春 张兵）

——最近健身成果颇佳，前几天去买衣服时导购MM还夸小枫的身材标准呢，所以请张兵同学放心！（哈哈，我绝不是在炫耀！）

◇NDSL被老师没收后，他对我说：“这是PSP吧！”我无语……（上海 朱炯）

——你可以回答老师说：“这不是PSP，而是最新型的文曲星，请还给我吧。”

◇我di妈呀！你也忒老土了吧！你个是从农村来的呀！连PG也没看过！（安徽合肥 杨昕宁）

——如果不看你的地址，还真以为又是个“东北活雷锋”呢！不过话不是那么说的哦，农村也有好多我们PG的读者呢！

◇小枫真是可恶啊！如果你买了PS3后还在我们面前炫耀的话，我会天天诅咒你，诅咒你的主机“死于非命”！因为这三大主机我一个都没有……（北京 孙景超）

——就炫耀！就炫耀！这期小枫要变身为“炫耀男”！骑着我心爱的小破车炫耀地飘过……





关于闲聊町“包打听”……

虽然小枫已经在上期的这个位置向广大读者大人号召要多参与“包打听”的话题，但是无奈于截稿日期的问题，现在小枫手头还没有75期的回函卡……哎，还是抓手头的“壮丁”来充下数吧，漠鸦过来跟我聊聊这个话题。另外再友情求助大家多多参与PG BAR中各种的小栏目，说不定下次小枫一高兴会随机送出纪念品也说不定哦！（漠鸦：果然是个邪恶的人，赶紧做完栏目想办法离他远一点……）

“大家见到自己喜欢的掌机、卡带或配件时，但又不能买，那会有什么反应或心情呢？——广东深圳 李骏”（75期闲聊町“包打听”问题）

漠鸦：这还不容易！咬手帕，咬袖子，撞墙……然后攒钱，顺便YY中500万怎么花……以此为精神动力。我最近就刚熬出个深蓝色iDSL，漂亮死了！

枫：我告诉你中了500万后怎么花，直接转帐到我的银行帐户……

漠鸦：踢飞！！真是的，还老说别的读者不积极参与栏目，看你整天都没正经！

枫：……

漠鸦：怎么不说话？

枫：……

漠鸦：人呢？

枫：刚落下来！刚才不是被你踢飞了吗？！

漠鸦：……



这回再没拿到书，可真就不是小枫的责任了！

广东中山 方灿源

和蔼可亲、人见人爱、车见车载、帅爆全球的枫哥！沉寂了许久，我又回来了！（枫语：貌似最近大家在形容我时更趋向于多定语……）小枫不是曾说过春节前便能让我们读者看到最新一期的PG吗？咋我就没买到呢？以下便是我购书的惨痛经历……（以下省略几万字）

枫：这个……那个……其实也是意料之中的事情吧……实际上，合刊的制作完成时间要早于春节十几天。因为临近春节的时候无论是印刷厂还是邮政这一块都会异常的忙碌，所以为了广大读者春节时能看到书我们也真的做了充足的准备。但是真的没办法啊，各地邮政的发行速度并不一致。一些读者没有能在春节前拿到书，小枫也感到无能为力，但这实在是不能怪小编们呀！我们真的尽力了！望理解！

杨熹	岚枫，枫哥今年是PIG年，偶认为侬应该保持现在的体形，大福大贵呀！
读者资料	男，15，江苏省无锡市新区南站街道前进村黄土泾北巷47号，214026

PG调查团

如果我再不提，说不定有些读者都会忘了这个小栏目。不是小枫犯懒，而是最近的确一直没有太好的调查话题。赶上合刊时PG BAR改版，尝试着跟女生帮合并做了几期。想了解下大家对此的看法，下面是在众读者的回函卡中做了部分的抽样调查，让我们一起来看看大家的意见！

○对改版表示满意的读者代表：

△非常满意！栏目多了那个LOLO MM（是叫这个名字对吧……）后一下活泼了不少，好幽默的Beautiful Girl啊！（最高评价了）——广东阳江 冯宏美

△非常满意！希望能够保持PG BAR与女生帮的配合，KUSO出更多新花样！——河南郑州 赵航

△很好！希望以后也能够常变常新。——广西桂林 文敏

×对改版表示不满意的读者代表：

△还好吧，只是不要让女生帮占太多的地盘，尽管我并不讨厌女生帮，可是女生帮反客为主就不对了。——安徽繁昌 钱鹏

△不好，女生帮与读者来信混合虽有创意，但排版有问题，感觉有点乱。——江苏苏州 魏曰伟

△不是很满意，因为我认为PG BAR是读者与小枫的一个交流平台，应该放更多读者的来信，而不是让女生帮给独占了。——江苏苏州 宣喆晨

关于最近几期的PG BAR，着实是小枫的一次比较大胆的尝试。说来比较奇怪，我的一些比较奇怪的想法都是在洗澡的时候突然想到的。这次的PG BAR与女生帮合并的点子也是如此。当然，在制作之前也准备了比较长的时间。从回函卡的统计上看，小枫还是比较满意的，有超过90%的读者都认为至少是比较满意的。这种形式的PG BAR也许不会维持很久，但却意义重大，也应该算是一块问路石吧。

关于目前PG BAR的问题，小枫自己心里很清楚。但是想要从根本解决，首先就要增加页码。关于这个问题，小枫也在跟领导争取，大家如果想要更多页码的PG BAR就请来信声援我吧！以上不是玩笑，而是我在认真地在恳求大家哦……

PG
调查团

留言BAR

☆江西南昌的汤易宁读者，你的来信和画稿均已收到。关于你对PG众小编的评价——“世界上最棒的小编”，我们实在是不敢当哦！不过还是要感谢你对杂志的支持，画稿已经转给暗凌MM，请放心！

☆辽宁调兵山的李建龙同学，你不放心我们是否能收到你的信，在这里通知你下就能安心了吧！另外一件事就免了吧，小枫真的无能为力。如果大家都写信跟我讲这个的话，那我该怎么办呢？

☆江苏徐州的刘雨薇MM，老朋友啦！经常能够看到你的回函。最近寄来的信我已经收到，如果实在想送小枫情人节巧克力的话就寄过来吧，我是不会嫌多的，哇哈哈！（邪恶地笑）

☆天津南开的刘春煦MM自制的PG周边，虽然说不上制作的精致，但还是要放上来表扬一下吧。我已经把它贴在电脑显示器上了，你应该开心才对吧，灭哈哈！



余晓阳 各位美女看过来，这里的我很可爱。
读者资料 男，19，重庆市渝中区解放西路66号重庆时报社东楼14-3，400012

抱歉……

广东南雄 王志雄

小枫：你好！第一次写信给你，还真是有些激动！

我是一位PG的忠实读者，虽然我认识它只有六个月左右。但却胜过二、三年左右。我是一位山区的高一学生，在我们这个县城里，偌大的地方只有一间邮亭卖PG，价格自然也在6元。对于一个月才2元零用钱的我来说，能买一本PG，对于我这种"无机主义者"来说，简直就是一种享受。我会经常反复看几次，而且有时拿出来温习……（后略）

现在连看PG的钱都没有了，家人也不支持，只有靠每天帮同学送早餐赚取那微不足道的4元路费，真是太悲哀了！我是多么想能拥有台属于自己的掌机GBA。NDS、PSP对我来说不知道有多么的遥远。我最大的愿望就是能拥有台GBASP，有次看到PG上"严俊专栏"的内容。我总是一遍又一遍地看；一遍又一遍地看我梦想的GBASP；一遍又一遍地计算我何时才能拥有一台GBASP……

枫： 在读这封信时小枫的心情并不是很畅快，稍微贫困一些的地方我不止一次去过。也跟那里的一些孩子交流过。的确很多事情不是像我这样的从小就在城里长大的人所能想象得到的。所以看到王志雄的来信，也倍感无奈……

让我就这样说一些虚假美好的所谓的鼓励的话，我觉得真的没有任何的意义。真的……改变不了什么。这样的生活又怎么可能轻易地被改变？我不想让你去认命，但却应该更积极地去享受生活中的苦与乐吧。关于GBASP，小枫实在只能说抱歉了，我以前唯一的那台已经在几年前送给朋友了，现在手里实在没有富余的，如果可能我倒是很愿意送给你。只能说抱歉了……

一个宅女的自白——From漠鸦

那天很激动地拿着PG跟室友说游戏什么的时候，隔壁寝室的女生过来插了句，你怎么会喜欢这种东西的哦，我觉得女生喜欢这个很滑稽的哦。

嗯，两个"的哦"，还是"很滑稽"。

不是"很奇怪"，是"很滑稽"。

好吧我就是很滑稽。

小学时候过年跟着表哥出去打街机，初中了和男生换卡玩掌机，高中时候SP外借，然后成功培养出一个女战友，联机打街霸。

然后大学（……虽然我大学但我就是15岁）了，想着应该有更多的朋友一起玩游戏了吧，结果就成了这滑稽的人。

同寝室的同学每个月买的是女刊女友，我买DR PG；她们逛天一购物广场，我去天一后面的电玩街；她们看我咬牙切齿地敲字、咬牙切齿地盯着游戏发售表，说，就为了这个的啊，这个有什么好的啊。

嗯，两个"的啊"，还好没其他评价。



现在她们也习惯了我书架上的奇怪的杂志，也会说其实现在女生喜欢这个的也挺多的，只不过语气是安慰性质。我也很无奈，只不过是喜欢游戏，只不过因为是女生，为什么就成了同情的对象？

好吧，同情吧，我继续等"逆转4"吧……

何英耐	既然有清洁工了，那我就做管理清洁工的那个吧。
读者资料	男，15，广东省罗定市罗城镇平田里六巷西四号，527200

炫耀啊！赤裸裸的炫耀！

辽宁鞍山 贾朋承

这是我第一次写信给杂志社，心情不言而喻很是激动。最近在我的生命中发生了一件大事，在一天晚上我回到家，刚打开门就有一种不详的感觉扑面而来。妈妈走到我面前说了一句：“你的PSP被我拿走了，高考之后再给你。”我顿时“晕了”，心想好吧！谁让咱是高三的学生呢？谁让的成绩不优秀呢？还好，我刚买了一期PG，我迫不及待地打开，只翻了一页，一个惊喜就到来了！你们猜是什么？1、2、3……哈哈！没猜到吧！我中奖了！中了一台NDSL……

（后面的一系列炫耀文字略……）

枫： 这是炫耀！这绝对是赤裸裸的炫耀啊！既然都知道炫耀会遭到别人“白眼”的却还要写信过来告诉我！告诉我也就算了吧，我还非要把信登出来让别人嫉妒你！哎……你说这世界咋就这么不公平呢……

中奖是好事，但小枫在这儿还是要小小的“絮叨”一下，既然已经身在高三了，还是先着重于眼前的高考大关吧，细算下来也没多久了，考上理想的大学才是目前最重要的事情吧。请加油哦，小枫会支持你的！等高考结束后再使劲玩吧！



（接上期）

因为女友是长沙人的缘故，今年的小枫又在长沙过了一次年，这已经是连续第二年了。对于这里湿冷的环境依然是不适应。但最让人头疼的还是那听不懂的地方话，我就跟到了外国似的，到哪交流起来都颇为费劲，不过在长沙街头倒是拍了一些有趣的照片。



↑平时大家都是溜狗，但这个人竟然在“溜猪”？！不过这小黑猪真的好可爱啊，身材虽然小，但跑得却是飞快，我费了好大的劲才拍下这张照片。



←这位在街头的弹琵琶小Loli引起了相当多的人驻足观看。小Loli只有13岁不到，看地上的介绍说自己是个山村的孩子，因为没有学费继续学琵琶才到这里来卖艺的。因为围观的人较多，短短的十分钟不到的时间里就有几十块钱入帐，看来今天收获真是不小啊！另外提下小Loli的相貌相当清秀，只不过因为害羞在小枫拍照的时候她故意把头转了过去……

过去的女生帮MM们……她们现在又都在干些什么呢？

涂俊（来自PG女生帮Vol.6）

去年9月开学没多久，终于存够了钱买了NDSL。之后和好友经常在课后泡在奶茶店里，相互交流游戏。记得《音乐特工》没出多久，天天疯狂练习，向“S”不停的挑战，达到了走火入魔的状态。还有就是当《FF3》出了以后，根据攻略上的提示，不停的通信（用了小小作弊手段，嘿嘿）。然后大家都用菜菜的技术PK俄罗斯方块。这样的生活真的很快乐，很可爱。

最近，沉迷在某人（枫语：那个某人不是我……）BS的《世界树迷宫》里，然后天天不停开着地图，天天不停赚钱……说来确实有那么一点枯燥，不过就是不知道为什么沉迷了进去。我果然是很有执念的人啊……等这个游戏暂告一个段落，我就开始进入《爽解2》的游戏里面了，希望能像《爽解1》一样拿一个全金牌。（枫语：原来一直在玩游戏，你真的算是名合格的大学生吗？！）

王祺楠	人终有一死，或重于GB，或轻于GBM。
读者资料	男，17，上海市徐汇区虹桥路68号徐汇中学高二一班，200030





某枫从上期就开始说这张图一定要用了，说了好多次了。 江苏徐州 吴扬

这张画稿我很喜欢，扫描之后效果非常好，No.1啦！ 江苏常熟 黄舜

羽翼和锁链很有创意，不过人物比例方面还要继续下功夫哟。 山西垣曲 赵能宏





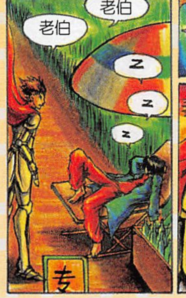
少有的带有明显瑕疵的作品，不过美编修复过之后就看不出来咧。 重庆市 曹嘉兮

看到《Loveless》的画稿就想起前不久刚看完的TV动画，虽然不长，不过挂了好几个月才下载完呢，害我等了好久才看到完整的动画，看过之后对皆川纯子好感度大增，现在也能立刻听出她的声音来了，男声女优给我留下的印象始终比女性角色声优要深得多啊！ by 暗凌

李佳龙	弃燕雀之小志，慕鸿鹄以高翔愿同为高三的朋友都做获学业与掌机，想交朋友的发短信吧。
读者资料	男，18，湖南省株洲市河西神农小区六栋404，412007





























枫宇博客

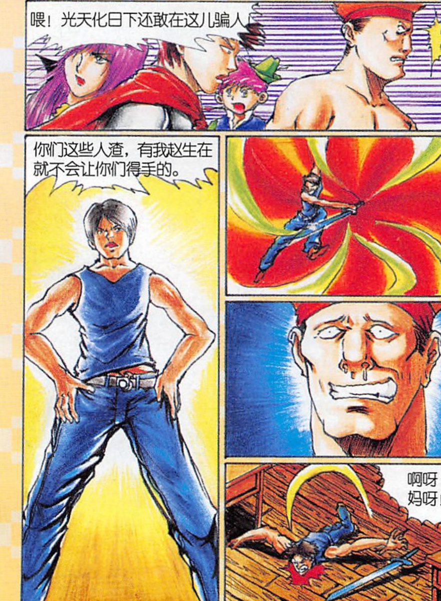
先吼一下，今天在博客里贫的是我——岚枫。最近陈维宇不知道是游戏玩多了，还是马上要进入了高三了，学习生活一下紧张了起来。画稿供应还算及时，但这次的“博客”就说什么都没空写了，没办法，小枫只好临时来救下场了。

关于《枫宇传说》，因为当初小枫就没有对它的剧本和题材做任何限制，所以完全任陈维宇天马行空的编造故事。感觉现在的编辑部的诸位小编们已经要变成武侠小说中的角色了，哈哈！的确是与现实中大家的形象走得越来越远了。这

唐旭	玩游戏就要远离攻略，在断探索中寻找乐趣。
读者资料	男，17，湖北省潜江市汉油田向阳一中，433123



















剑纹能否战胜那些人犯？岚枫的训练到底是什么？请看下集

可能与小枫本人的初衷有些不同吧，不过，陈维宇同学的确一直是很努力地在做画稿，我自然也能看得到。至于故事的走向……还是任其发展吧……我相信一定会有越来越多的读者喜欢上《枫宇传说》的！

的确，到了第二章以后，漫画的风格更偏向于搞笑了，这点也是为了迎合一些读者的喜好。小枫再次重出江湖应该能够吸引更多人的眼球吧！（我吐……）不过总是让我挨揍就不好了吧……喂喂喂！陈维宇我告诉你啊！下次该让我厉害点了！否则我扣你稿费！灭哈哈！（陈维宇：我哭……没见过这样的编辑啊！！）

邢维强	游戏是让我们来玩的，掌机是让我们炫耀的！
读者资料	男，16，海南省海口市海德路现代花园六栋三单元1501，570206

Q&A 问答无双

你的问题也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答



问 我的PSP升到了3.10 OE-B，但《怪物猎人》却不能玩了，还有几个游戏也是这种情况。请问怎么解决，难道要换回DEVHOOK，请高手指教？

（北京市海淀区 王凯）

按R键开机进入系统设定模式，在CONFIGURATION中把USE NO-UMD改为DISABLE，然后退出系统，重新开机进游戏就可以了。

注意，改完后是需要用盘引导的，如果还不行就要看看是不是引导盘有问题了。



问 请问如何选购PSP，现在版本太多，应该选择哪一种呢？

（安徽省金肥市 张杨）

玩ISO的话，现在PSP全版本都可以降级了，所以选哪种的区别都不大，而且目前都是刷机升到3.10OE。如果平时就是影音播放和玩UMD就找最新版本的吧。

问 想入手一台NDSL，怎样配烧录卡才能花钱少，现在烧录卡种类那么多，很难决定啊。（云南省昆明市 周可）

目前烧录卡中R4比较不错，操作简单，直接把ROM放到卡中即可，不用调卡的速度也不用调存档大小，价格是198，算上1G的TF卡在300左右。



问 我想问一下什么TF卡的性价比最高，大约多少钱，最大容量是多少，可不可能出更大容量的TF卡？

（北京市通州区 周子昭）

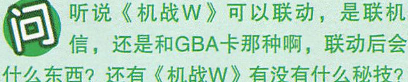
金士顿的TF卡性能不错，有些游戏用SLOT1的卡玩起来不会有死机现象（比如《恶魔城》），1G的价格在100左右，目前最大是2G，应该会出更大的吧。



问 现在出现的SLOT-1端的烧录卡都是免刷机免引导的吗？

（北京市丰台区 翟博伦）

现在的SLOT-1端的烧录卡不但可以免引导，还可以当作引导卡来引导GBA卡槽的烧录卡。



问 听说《机战W》可以联动，是联机通信，还是和GBA卡那种啊，联动后会有什么东西？还有《机战W》有没有什么秘技？

是和GBA卡的联动，联动后有以下奖励：

与机战A联动： SRW-Aの魂 资金+30000

强化芯片效果：装甲+100 运动性+10 武器命中+10

与机战R联动： SRW-Rの魂 资金+40000

强化芯片效果：装甲+150 运动性+15 武器命中+15

与机战D联动： SRW-Dの魂 资金+50000

强化芯片效果：装甲+200 运动性+20 武器命中+20

与机战OG联动： SRW-OGの魂 资金+60000

强化芯片效果：装甲+250 运动性+25 武器命中+25

与机战OG2联动： SRW-OG2の魂 资金+70000

强化芯片效果：装甲+300 运动性+30 武器命中+30

与机战J联动： SRW-Jの魂 资金+80000

强化芯片效果：装甲+350 运动性+35 武器命中+35

与第二次机战FCMINI联动： 第2次SRWの魂 资金+100000

强化芯片效果：装甲+500 运动性+50 武器命中+50

朱吉灵	有了蓝天的呼唤，就不能让游戏的翅膀在安逸中退化。
读者资料	男，19岁，广东梅州曾宪梓中学高三4班，514021

注：第二次机战是FCMINI版不是GB版。

刷钱BUG：选择出击时按X键到改造画面，这是进入商店中卖强化芯片，然后出击，此话中GAME OVER后，卖掉的强化芯片会复位，但资金是全数保留的，反复如此就会有很多资金了。

攻击力5倍：打通一遍，主角可以设定精神后，将主角精神改为既有“热血”又有“魂”的。到主角机可以合体后，选择精神，在主角“魂”上按Y键，然后按R将光标移动到アカネ的“热血”上按Y键，最后按A键，这样“热血”和“魂”的效果就都有了。

SP恢复：适用于多人一机中的精神同时拥有“热血”和“魂”或者是“根性”和“ド根性”。按Y键可以将精神选择为预计使用的，这时SP会变为消耗后的，再按Y键会取消，这时另外一个驾驶员就会回复SP。连打Y键就可以连续回复了。

主角机无限行动：主角精神改为“觉醒”，机体合体后装备4个P.A.S.F.U，用主角使用“觉醒”，ホリス使用“加速”，移动至少8格以上可以回复32点SP，之后用アリア使用“觉醒”，ホリス使用“加速”，再移动到8格以上，这样主角刚才使用“觉醒”所消耗的SP又回复了，如此就可以无限行动了。



1、《恶魔城 遗迹的肖像》冥界学舍的厕所有什么用?

2、HARD MAX LV.01通过后除了三个物品还有什么隐藏?

（山东省威海 鲍永新）

1、冥界学舍的厕所和某条走廊上的手掌印一样，没有实际用途，只是作为一个细节存在。

2、打通这个难度拿了那三个物品就没有其他的了。



1、据说《恶魔城 遗迹的肖像》Z卡也一样死机，是这样吗?

2、1G的KINGMAX TF卡要多少钱，最大容量有多少的?

（江苏省南京市 刘骏杰）

1、确实有这种情况，但几率很小的。

2、1G的KINGMAX TF卡在100元左右，最大是2G的。



《王女联盟》三个剧情都是怎么获得?

（四川省成都 黄宇恒）

结局A：第9章最后一话，按大天使说的做，将圣杖交还大天使。

结局B：第8章最后一话，没能阻止焰帝进入深渊。

结局B：第9章最后一话，直接攻击大天使，最后打败她。



《机战J》中最强的隐藏机体是哪一部，怎么取得?

（广东省广州市 张业柱）

隐藏机体中最强的就是グレートゼオライマー了。

1 除了以下强制的关卡外，其他时候不能派天のゼオライマー出战

2 所有八卦众需要由天のゼオライマー亲自击破，不能用援护攻击，地图武器，コンボ武器击破

第10话［暗の胎动］后，选择“ナデシコに残”。

第13话［2体の魔神］里，天のゼオライマー击破风のランスター。

第20话［[真实]は一つじゃない］后，选择“地上に残る”。

第21话［オルファンの抗体］里，天のゼオライマー击破水のガロウィン与火のブライスト。

第29话［地狱城の激斗！］里，天のゼオライマー击破月のローズセラヴィー。

第31话［さだめの楔］后，选择“残留する”。

第32话［怨念の终焉］里，天のゼオライマー击破雷のオムザック，地のディノデロス和山のバーストン。

达到以上条件的话，幽罗帝会驾驶グレートゼオライマー出战，由天のゼオライマ击破。

第36话［ボゾンジャンプ］开始时，マサト就会驾驶グレートゼオライマー加入。

转自机战世界《机战J》专题 隐藏要素



GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年3月15日

未定	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年3月15日

2007年3月15日	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
2007年3月15日	KONAMI 街机合集	KONAMI	ETC
2007年3月15日	游戏王 世界冠军2007	KONAMI	TAB
2007年3月15日	心跳回忆 GIRL SIDE 1st love	KONAMI	AVG
2007年3月15日	化石超进化	DISNEY	RPG
2007年3月21日	龙珠Z 遥远的悟空传说	BANDAINAMCO	RPG
2007年3月21日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年3月21日	蜡笔小新DS 呼风唤雨的蜡笔大作战	BANPRESTO	ACT
2007年3月21日	炸弹人故事DS	HUDSON	RPG
2007年3月22日	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2007年3月29日	灼眼的夏娜DS	MEDIA WORKS	AVG
2007年3月29日	D-GRAY MAN 神的使徒们	KONAMI	TAB
2007年3月29日	家庭教师HITMAN REBORN 彭格列狂欢节	TAKARATOMY	AVG
2007年4月5日	名侦探柯南 侦探力训练	BANDAINAMCO	AVG
2007年4月5日	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2007年4月12日	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年4月26日	FF12 自由之翼	SQUARE ENIX	RPG
2007年5月24日	星神DS	ArcSystem Work	SRPG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	洛克人ZX ADVENT	CAPCOM	ACT
2007年	雷顿教授2	LEVEL5	AVG
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空守望者	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG

2007年	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
2007年	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG



截止统计时间：2007年3月15日

2007年3月20日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年3月20日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年3月20日	忍者神龟	UBISOFT	ACT
2007年3月21日	拉齐特和克拉克5	SCE	ACT
2007年3月21日	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年3月21日	三国志8	KOEI	SLG
2007年3月	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年4月5日	机动战士高达SEED 联合VS扎夫特	BANDAINAMCO	STG
2007年4月5日	实况棒球P2	KONAMI	SPG
2007年4月16日	上古卷轴 湮灭	CLIMAX	ACT
2007年4月19日	最终幻想1 周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年5月8日	DRIVER76	UBISOFT	ACT
2007年5月10日	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	SRPG
2007年5月24日	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
2007年5月	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
2007年5月	AIR	PROTOTYPE	AVG
2007年5月	龙珠Z 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年6月	最终幻想2周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年	疯狂出租车	SEGA	RAC
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	龙之传说	GAME FACTORY	FTG
2007年	狂野历险XF	SCE	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
2007年	恶魔城 血之轮回	KONAMI	ACT
2007年	冲破火网 黑鹰	SEGA	STG
2007年	DJMAX P2	PENTAVISION	RAG
2007年	龙珠 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

春意盎然，我们的商城再度送出好礼，动画《反逆的鲁路修》异军突起一下子成为众人热捧的话题之作，我们这次就带来了该作的标志领带，令你边看边有的炫耀。死亡笔记的笔盒也相当经典，连外包装如此华贵自己收藏或者送人都相当不错。当然，我们的团长大人凉宫怎么能忘呢，这次的钥匙扣系列超级可爱，作为书包、衣服上的装饰绝对俏皮抢眼！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!

DEATH NOTE 死亡笔记专区



¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。





¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。

¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用"易拉得"设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有"L"的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？



¥39 编号:7579

死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少作为礼物送人亦可。



¥26 编号:7603

死亡笔记钱包

●野性粗犷设计，死亡笔记长钱夹。（未打开时）尺寸为15.5*9.5CM，按扣开合，周围一圈和内层镶有闪亮的鳌钉，钱包外面则是死亡笔记的代表性图案，非常适合男性使用。



¥25 编号:7333

死亡笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。

死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

新款上市 ¥39 编号:7681

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色丝光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现"月"的字样，用它来写笔记，如同自己就是夜神月！

新款上市 ¥29 编号:7681

凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。

最终幻想少年归来大钱包

●拉风的最终幻想大钱包，棕黄色的凸起云狼标志，黑色仿皮质地上格外醒目。周圈和内侧镶有鳌钉，搭扣开合，展开尺寸19.5*13CM，显示出你与众不同的幻想品位！



¥39 编号:7647

¥49 编号:7636

王国之心珍藏手表

●黑色的表带，运动式大表盘。以白色底作衬托，王国之心LOGO中蓝色的心形和银色英文更加显眼，设计简洁大方，适合随时随地佩戴。喜欢王国之心的人可别错过。

¥19 编号:7658

反逆的鲁路修领带 白版

第11区的硝烟，阴谋与正义，动画新番《反逆的鲁路修》现在正是大红大紫之时，黑色王子鲁路修所在的阿什弗德学院中所佩戴的领带。款式简单大方，更另外加上了原著LOGO。

新款上市 ¥19 编号:7669

反逆的鲁路修领带 黄版

更加忠实于原著的黄色版本，同样采用"易拉得"式设计，方便简单，男女皆可佩戴，上学、逛街、COS或者仅作为小服饰使用都相当合适，戴上它，让我们把鲁路修完全解读。


SO COOL
搜酷
APR 2007
4
优惠价:15元
VER PEOPLE
冠希 EDISON
Nippon vs. China Street Snap
最强街头穿着
亚洲潮流决定战!
日本东京等五大城市街头人物潮流大调查
3月下旬全国上市